平成13年9月1日発行第8巻第5号通巻61号
http://www.microgroup.co.jp/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

2001 9月号
定価 780YEN



巻頭特集 Special feature

ゲームの疑問を大追跡 これが答えだ!?

気になるあの話、この話をメッタ斬り!!

立証　ゲームの原価とは
徹底追跡！　あの幻のソフトの真実
ゲームセンターに明日はあるか!?

第２特集 The second special feature

SNK 偉大なる遺産

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2001 9月号 September

illustlation/Tatunori Nakamura(DIGITAL STUDIO)

でわかる

今号のゲーム業界の動き

（5月中旬〜7月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

5月

9日　『PS2 Linux Kit』予約開始。PS2上でLinuxプログラムを動かすためのキット。HDDも付属する。予約開始から8分で完売する人気を見せた。

17日　ロサンゼルスのコンベンションセンターにてE3開催。現地時間で17日〜19日の開催となった。GCやXbox、PS2の新作タイトルの発表が相次いだ。

17日　SCEが、米Macromedia、および米RealNetworksと業務提携。また、AOLとも事業提携を行ったことを発表した。PS2がインターネット接続された際の技術に活かされると思われる。

17日　マイクロソフト、北米でのXbox発売日を11月8日と発表。その2時間後、任天堂から、同じく北米におけるGC発売が11月5日であると発表された。PS2・Xbox・GCが年末のクリスマス商戦でぶつかることになる。

20日　任天堂がGCの販売価格を25000円と発表。ゲームソフトは一律6800円に。DVD再生機能などの付加価値を削り、若年層にアピールする価格となった。①

23日　コナミが、韓国のメーカー・アミューズワールド株式会社およびゲーム世界株式会社に対して訴訟を起こした。音楽シミュレーションゲーム機「EZ2DJ」シリーズの製造・販売の差し止め、および12億ウォンの保証金と損害賠償金の支払いを求めた訴え。翌月8日、コナミはこの訴訟に勝訴したと発表している。

25日　スクウェア、映画製作費の小口証券化を断念。投資家から資金を調達することで資金負担を軽くするという目論見は外れたことになる。

6月

4日　エニックスとゲームアーツが提携。エニックスがゲームアーツに資本出資し、エニックスがゲームアーツの開発したソフトを販売していくことになった。これにより『グランディア』シリーズがPS2で発売されることに。

5日　セガ「コンテンツ戦略発表会」を開催。『サクラ大戦』『シェンムー』などの新作ゲームや、今後の事業展開について発表した。

11日　プレイステーションアワード2001が開催される。ユーザーからの支持が高い『FFⅨ』、驚異的な販売本数を誇る『DQ7』の健闘が目立った。②

11日　北米でGBA発売。1週間で50万台の売り上げ。

15日　ACCS、平成13年度通常総会を開催。先日の中古問題に関する判決を受けて、頒布権に関する認識の不確定さを訴えた。

18日　エニックス、スクウェア、ナムコの3社連携の内容が明らかに。プレイオンライン運営会社の共同設立など、積極的な展開が発表された。

22日　欧州でGBA発売。日本での先行発売時よりも反響が大きく、6月末までに100万台を売り上げた。また、11日に発売された北米でも1週間で50万台を販売するなど、異例の売り上げを見せている。

23日　「第14回次世代ワールドホビーフェア」が開催される。

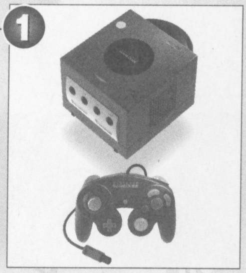
29日　PS2本体価格値下げ。オープン価格（約3万円代後半）からメーカー希望価格3万5000円に変更。事実上の値下げを行った。

7月

5日　PS2用HDDユニットの先行予約販売を開始。PS2の型番に合わせ、内蔵型と外付け型の2種類が販売される。他にキーボードやマウスなどの周辺機器も発表されたが、ネットワーク用ドライバは付属されず、しばらくはゲームのデータキャッシュが主な使い方となる。③

12日　全米で現地時間7月11日にフルCG映画『FINAL FANTASY THE MOVIE』が封切られる。日本での公開は今秋の予定。

1



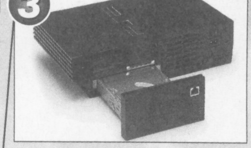
発売は2001年9月14日。『ルイージマンション』など2タイトルが本体と同時にリリースされる予定。

2



200万本以上売り上げた『FFⅨ』はダブルプラチナプライズを受賞。『Ⅹ』は『DQⅦ』の400万本以上の売上げを記録できるだろうか。

3



本体内蔵タイプは18000円、外付けタイプは19000円。それぞれ40GBの容量を誇る。

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC‥‥パソコン
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称

RPG‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥レースゲーム
TBG‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥パズルゲーム
ETC‥‥その他

PS2パーティで感じた「これでもう充分」という窮屈さ

他社の新ハード発売前に行われたSCEのイベント。そこで感じたのは多様性ではなく、選択の余地のない閉塞感だった。

発売から1年半。PS2にもミリオンを記録するタイトルが相次ぎ、一頃言われたような「遊ぶソフトがない」といった声は聞かれなくなってきた。

スクウェアの『ファイナルファンタジーX』発売にタイミングを合わせた6月29日の値下げ（3万5000円に価格変更）によって販売台数を上積みできたようならば、ゲームキューブの登場をまえにしたSCEの地歩固めも、まずは成功したと言えるだろう。

SCEがPS2向けに撃つ〝弾〟はこれに留まらない。6月27日にSCEが開いたイベント「プレイステーション2パーティー・イン・サマー」には、大手ソフトメーカーが話題の新作を披露し、ソフトの豊富さをアピールした。

ナムコの『エースコンバット04』やSCEの『みんなのGOLF3』、『バイオハザード』の三上真司氏手がけるカプコンの『デビルメイクライ』、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの水口哲也氏による『Rez』と、話題の続編や注目の新作が目白押し。『バーチャファイター4』を引っ提げた鈴木裕氏が壇上に上がり、ライバル『鉄拳4』のプロデューサーと握手を交わすという、格闘ゲームファンにとっては感慨深いシーンもあったりと、ビッグネーム・ビッグタイトルの競演に、PS2の足場はしばらく揺るぎなさそうに見える。



クリエイターが勢揃い。イベントは派手だったが、目新しい情報は皆無に近かった。

しかし、大手による大型タイトルばかりが派手に喧伝されている一方で、中堅・中小メーカーのタイトルの影はますます薄くなっている。よほどのゲーム好きでなければ、会場で発表されたゲームと、他に数タイトルさえあれば1年、2年は遊んでいられるだろう。

売れ筋商品にユーザーが集中する傾向は音楽でも書籍でも同様だが、制作にそれほど費用のかからない音楽や書籍ならば、きっかけさえあれば小さな会社でもベストセラー・ミリオンヒットを生みだせる。しかし、開発費が莫大なゲーム業界では、一度〝負け組〟に入ると失地回復が難しい。

エンターテインメントの世界では、多様性や革新性が維持されてこそ次の〝名作〟が生まれる。大手の寡占がジワジワと進む中、ゲームの未来は開かれているのか、それとも閉じられていくのか。

秋からハードメーカー間で勃発する戦争が、大手ソフトメーカーの取り合いではなく、優れたアイデアの取り合いに発展すれば良いのだが……。

PROFILE
タニグチリウイチ
'65年生まれ。ライター。オンライン書店「bk1」や「週刊SPA！」などで書評原稿、webマガジン「TINAMIX」（http://www.tinami.com/x/）でイベント出没記などを連載中。

中途半端な機能に将来性みえず PS2専用HDDの不安

実験と謳った少量販売や魅力のない機能など、不安だらけの商品。「外付けハードに成功なし」のジンクス通りとなるのか？

将来の収穫に備えて種を蒔く……にしても今一つ歯切れの悪い外付けハードが登場した。

SCEは7月19日より、PS2専用ハードディスクドライブ（HDD）ユニットの先行発売を開始した。導入の基本的な狙いは、ネットゲーム、データ追加、ゲームの直接配信など、PS2ワールドをさらに拡張することである。

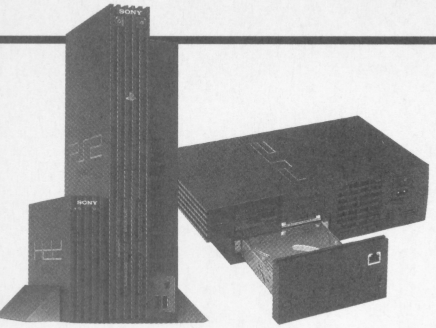
価格は外付型が1万9000円、現行のPS2(HDD用拡張スペースあり)用の収納型が1万8000円。同ユニットは40ギガバイトのHDD、ユーティリティディスクとブロードバンドネットワーク接続（に向けた)アダプタで構成されている。

直前まで発売を危ぶむ声も多かったのだが、結局落としどころは、プレイステーション・ドットコムでの初回1万台限定発売という形となった。なお、現時点での用途はデータの一時保存（『FFX』など8タイトルが対応）が主。目下は読み込みの速さが上がるなどのわずかな実力しか発揮されない。

SCEでは「台数を見ても分かるように、あくまでも現時点では実験として行うもの」として、ネットワーク接続や開発中の認証システムのデータ取得に向けた試みであることを強調する。とはいえ、同ユニットにはブラウザや接続ソフトが同梱されず、肝心のインターネットへの接続はできない。

今秋（？）以降に予想される店頭発売では、さすがにこれら一式が揃ったものやHDD内蔵型の新PS2が出る可能性もあるが……。現時点での業界関係者の評価は「単にSCEが公約を守ってメンツを保っただけ」（流通関係者）、「数回見たら飛ばされる魔法エフェクトの読み込みが速くなっても意味がない」（大手ソフト）といった辛いものが多いようだ。やはりHDDと接続ソフトに加え、その高価な金額に見合うほどの面白いゲームで構成される〝本来のユニット〟が見えなければ話にならない。同社は併せて、USBマウス（3000円）、同キーボード（4000円）の9月発売も発表。ネットゲームを楽しむための〝パソコン化〟を実現しようとすれば、総計で7万円以上かかる計算となる。

過去、ゲーム業界では外付けハードに目立った成功例はない。黒一色のデザインのせいか、HDDを付けたPS2は、あのメガドライブの周辺機器の悪夢を彷彿とさせるものがある。HDDの実力が発揮されるゲーム(次の『FF』？)が出るのはいつか。



左が外付型、右が内蔵型。当初の構想とかけ離れた見切り発車的な発売に、疑問を感じずにはいられない。

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
株式新聞記者。為替、債券、株式と金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。経済入門書として著した『今日からいっぱし！経済通』（日本経営協会総合研究所）が好評、ゲームの話題も多数。

普通の雑誌じゃ分からないことを！

7月19日『ファイナルファンタジーX』発売、9月14日ゲームキューブ発売。年末にはXboxか……。

夏から年末にかけて、ゲーム業界の話題は尽きそうもない。今は小休止、というところかな？（『FFX』発売日には本誌は作り終わってますので……）

さて何をやろうかと言った時、知りたいことやりたいことがいろいろ出てきた。ひとつひとつは大きく扱うほどじゃないけれど、ゲーム好きなら気になることばかり。いっそまとめて取材しちゃえ！ってことでこの企画。「ゲーム批評」としては異例だけど、編集、ライターが興味あることにググっと迫りました。

ゲーム業界元気がないっていうけれど、知りたいことはいっぱいあって、それはまだまだゲームに興味が尽きないってことです（といいつつ結構過去の話題も集まっちゃったけど。我々編集者も昔からゲームにつき合ってるんでつい……）。

というわけで本当に断言できる答えかどうかは分からないけど、ゲーム批評なりの視点でとらえた見解をご報告します！

これが答えだ……!?



答えだ!?



ゲームの疑問を大追跡！これが

イラスト：中川悠京
「宇宙花火」
夏の夜は宇宙花火。
青と杏とを固めて燃やせば
銀河とハッカと煙の匂い。

Xboxの評判って悪いけど、他のハードに対して勝ち目ってあるの?

Q 決してあなどれないハード Xbox その勝算の理由

E3での熱気のないブース、タイトルの少なさ、ハードの大きさなど。不安要素の多さに、日本では冷ややかな目で見られているXbox。だが果たして、その判断は正しいのか? 現状を分析するとそうとも言えない事実が見えてきた。

まだ前哨戦に過ぎない

マイクロソフトがE3でのXboxのプレゼンテーションに失敗したことには、誰もが同意することだろう。

ゲームキューブが試遊台を大量に用意し、その遊べるタイトルの豊富さが驚きをもって受け止められたのに対して、Xboxのタイトルは大半がデモンストレーションのみであった。数少ない遊べたタイトルの目玉である『Halo』も、四画面分割の対戦になるとコマ落ちが激しく、とてもプレイできるものではなかった。また、PS2が豊富なタイトルを発表できたのに比べても、日本で本数が見込めるタイトルは『デッド オア アライブ3』くらいしかなく、他のハードに比べて、質量共に見劣りしていた。

SCEの久夛良木健社長は、3月の東京ゲームショウ2001春の直後に行われた米「フィナンシャルタイムズ」のインタビューに対し、「Xboxは終わったも同然」と発言している。その言葉をE3で裏付ける形になってしまった。Xboxは、すでに窮地に陥っているようにも見える。



『Halo』。海外で人気の高い対戦型3DSTGだが、少なくともE3では魅力を感じられなかった。

しかし本当にXboxには、成功の可能性はないのだろうか? 状況はそんなに簡単ではない。まだ前哨戦に過ぎず、Xboxが逆転を引き起こす可能性も充分に残されている。

少なくとも米国市場で勝利できれば、Xboxが敗北することはない。すでにマイクロソフトは、米国での成功に全力を注いでいるようにも見える。

日本と異なる米国市場の状況

米国のゲーム市場の規模は日本と比較すると、コンシューマとPCを含めて約2倍はあると言われている。そして、米国では貧富の格差が大きく、ユーザーの消費行動に日本市場にはない特徴がある。コンシューマ機のユーザーの中核を担う層は低所得者が中心だ。その購買目安の一つは100ドル台の販売価格だと言われている。さらにこの層はインターネットに接続できる環境を持っていない。ゲームキューブの199・95ドルという価格設定は、インターネットを使わないその層をターゲットにしている。

対してPS2の299ドルという販売価格は、購入するユーザーが高所得者層ということになる。この層はインターネットの環境を持っているユーザーが多い。

Xboxは、当初から低年齢層を

(※1) マイクロソフトが開発した、ゲーム向けのアプリケーションを動かすプログラム。あらかじめ指定されているプログラムのルールに従うことで、ゲーム内での3D表示などが簡単にできる。このあとの文に出てくる「OpenGL」もこれと同様のもので、もともと商用の3Dプログラムとして開発されたものだったが、近年ゲーム分野での応用も進められている。

想定せず、次世代機へ買い換えるPS1ユーザーをターゲットにしている。これはXbox事業部の責任者、ロビー・バック氏が各種のインタビューで認めていることだ。始めからブロードバンドに対応させ、ハードディスクを搭載しているのはそのためである。

　米国でのPS2の発売は昨年の10月末。つまりXboxやゲームキューブが登場するまでに1年ほどしか時間がなく、日本ほど〝先行者利益〟を確保できていない。日本での実売は600万台を越えているものの、米国では300万台程度と言われており、まだ盤石とは言えない。


海外でのXboxの販売価格は、PS2と同じ299ドル。その性能を考えれば破格の値段だ。

　米国のゲームのヒットチャートは、PS2が発売されたばかりの日本のように、いまだPS1ソフトが多数を占めている状態だ。今後、ハードの買い控えも起きると予想されるため、PS2との差が日本ほど決定的に開くとは考えにくいだろう。

マルチプラットフォーム戦略へ移行する各メーカー

　各ソフトメーカーがXbox用のタイトルの供給に二の足を踏んでいるかというとそうでもない。

　今、ゲーム会社は大規模な変化の波に襲われている。ゲーム開発費の高騰、ソフトウェア販売量の伸び悩み、そして新しいプラットフォームの出現だ。

　どのハードが勝つのか分からない中、どうやって投資を行い、利益を確保していけばいいのかという問題に直面している。

　そこで有力大手メーカー各社が選択し始めているのが、マルチプラットフォーム戦略である。ただしそれはPS1とSSが競争していた時代よりも、遥かに技術的に高度になってきている。

　それは、一般にミドルウェア（※1）と呼ばれるツールを、自社内向けに開発していこうという動きだ。ミドルウェアは、単にポリゴンのキャラクターを簡単に表示するものから、イベントを作るものなど、一般のユーザーが目にすることのないものである。そんな中で特に今、注力が注がれているは3Dツールだ。その水準で製品の優劣が決まるため、その開発に多数の人員を割ける大きなメーカーほど有利になるのである。

　これらのツールを開発するためには、ハードメーカーが提供してくれる開発環境の優劣が重要となってくる。PS2は開発関係者のすべてが認める、開発が難しいハードだ。現在でも、DCのほうが遥かに開発が簡単だと指摘する人は多い。

　Xboxが圧倒的に有利なのは、マイクロソフトがすでに8年にもわたって開発し続けてきたゲーム用ライブラリ「DirectX」（※2）が使える点にある。XboxはPCに限りなく近いハードだ。しかし日本ではPCゲームがあまりヒットしていないために、DirectXに通じた技術者が少なく、メリットとしてあまり認識されていない。

　しかし、PCにSSやDC用タイトルを移植してきたノウハウを持つセガ・ヒットメーカーが、Xbox向けタイトルとして『ジェットセットラジオフューチャー』を短期間の間に、最高クラスの美しい画面構成をしていたことからも、その潜在的な可能性が分かる。

　ただし、ゲームキューブもOpenGLという、米SGI（※3）が開発していたライブラリを使える。DirectX、OpenGLは共に、現在はPC用ビデオカード「GeForce」やXbox向けグラフィックチップ「Xチップ」を開発している米NVIDIA（※4）が実質的に開発の主導権を握っているものだ。そのため同じようなメリットはゲームキューブにもあり、Xboxのみの優位性ではない。

　しかしそれらの社内ライブラリやミドルウェアを、どのハードを中心に開発するのかというポイン

（※2）ゲーム開発向けのツール。特に「3Dエンジン」と呼ばれるリアルタイムに3Dを表示するツールの開発に、各社はしのぎを削っている。このツールの出来によって、そのメーカーの技術力が明らかになることが多い。（※3）元シリコングラフィックス社。3D用のワークステーションを開発、'90年代中期までは映画用の3Dグラフィックスをほぼ独占していた。現在、その勢いは落ちてきている。

トが残る。結局、開発の基準となるハードが最もそのツールで優位に立てることは明白だからだ。

米国での豊富なキラータイトル

1月にエレクトロニック・アーツ（以下EA）がXboxへの参入を発表したことによって、北米でのXboxの成功は約束されたと言われている。

EAは、日本ではあまり多くのヒットタイトルを出していないが、北米市場最大のゲームメーカーである。『シム』シリーズを開発したMaxisや、『ウルティマオンライン』を提供しているEA.comなどを傘下に持ち、PC系のテクノロジーに強い。特にEAスポーツの影響力は圧倒的で、サッカー・アメフト・バスケットボールなど、米国やヨーロッパで毎年ミリオンを出すタイトルを持っている。その海外での販売シェアは、日本のメーカーでは太刀打ちできないほどに強い。

さらにそれらのタイトルは、まず初めにPC向けに開発されてきたという経緯がある。つまり、XboxはEAにとって最も有利にソフトを開発できるハードなのである。E3で、EAのある幹部が「ここ数年はPS2を軸に開発してきたが、今後はXboxにシフトさせる」と非公式に述べた。つまりXboxで優れたゲームを作り、PS2にはそれを移植するという図式に変わるということである。

シリーズ1、2で、昨年280万本もの販売に成功したPS1用ソフト『トニーホークス プロスケーター』シリーズを開発した米アクティビジョン社も、すでにPS2、ゲームキューブ、Xbox用に『同3』の開発を行っている。さらにXbox専用の『同2x』という、PS版に付加価値を付けた移植版の開発も進行中だ。『2x』では、グラフィックエンジンが完全に書き換えられたものとなっており、その発表されている画像から、Xboxの持つグラフィック性能の圧倒的な優位性をかいま見ることができる。アクティビジョンのある幹部は、「XboxはDirectXに慣れた米国のメーカーにとって有利な材料だ」と述べている。



『～プロスケーター2』。日本でもPS版が出ているが、海外での販売数はケタ違いだ。（写真は『同2x』）。

有力メーカーのTHQも、98万本もの大ヒットを米国で記録したDC用プロレスゲーム『WWF Raw is War』をXboxに限定して開発していることを明らかにした。日本での知名度はゼロに等しいが、米国での大ヒットは確実と見られている。

マイクロソフト自身も、自社傘下の開発チームが45タイトルのゲームを開発していることを、タイトルの責任者、エド・フリーズ氏が述べていた。そのタイトルの中には、世界的なベストセラー『エイジ・オブ・エンパイア』を開発したENSEMBLE STUDIOSといった有力メーカーのゲームも含まれている。



Xbox版の『WWF～』。とにかく日本とは比較にならないぐらい、米国ではSPGの人気が絶大である。

水面下で動きを見せる日本のメーカー

日本のメーカーによる追従の動きも速い。昨年6月にコナミが開発拠点として中国に進出した。中国の有能なプログラマーを雇用し、効率良く移植を行う支社として機能しているという。発売がすでに明言されている『メタルギアソリッドX』や『Z.O.E』などのPS2からの移植作業は、積極的に行われているだろう。

（※4）SGI出身者が作ったビデオチップメーカー。世界最大のシェアを持つ。マイクロソフトとの3D技術の包括提携や、ライバル企業の3dfxを吸収合併するなど、その影響力は大きい。

ソニックチームの中祐司氏も、米「CoreMagazine」のインタビューで、マルチプラットフォーム戦略について前向きの発言をしている。セガ社内にXboxへの移植技術があることを考えれば、『ファンタシスターオンライン』をXbox向けに開発しないほうが不思議だろう。

さらに6月22日のスクウェア経営戦略説明会の席上で、武市智行会長が「(『FF』を)将来的にはネットワーク環境に接続できるハードで遊べるようにしたい」と述べている。『ファイナルファンタジーXI』はPS2版以外に、ウィンドウズ版も発売される。すでに『VII』『VIII』をウィンドウズへ移植した実績もあり、早晩Xboxに参入するであろう。

ナムコがXboxとゲームキューブ用に『ソウルキャリバー2』を同時開発しているという情報もある。つまりナムコは、両方のハードに向けてミドルウェア整備を進めていると予想できる。

日本のメーカーもXboxを強く意識している、と言えよう。

実はXboxやゲームキューブが開発の基本となった場合、最も困るハードがPS2なのである。PS2は特異なハード(※5)であるために、他ハードからの移植が極めて難しいためだ。

長期戦を挑もうとするマイクロソフトの戦略

ただし問題は、Xboxが今年、日本で成功できるかという点である。もちろん、世間的にもゲーム会社の間でも悲観的な声は大きい。しかし小売店の中には、「つき合うにつれて、彼らが本気だと良く分かった」と、マイクロソフトの姿勢を評価する声もある。

マイクロソフトは米国の不況にも関わらず、前年度は業績を伸ばす好調ぶりを示している。また、大ヒットが予想される「WindowsXP」(※6)の発売も10月に行われる。すでに200億ドル企業となっているマイクロソフトにとって、Xboxにかける5億ドルの広告費などの初期投資が、経営に深刻な危機をもたらす可能性は低い。

ある米国の有力パブリッシャーの幹部はこう語った。「マイクロソフトの製品が、バージョン1.0で成功することは極めて少ない。最初はユーザーも厳しい評価を下すだろう。しかし彼らには継続し続ける、企業としての資金的な体力がある。より良いものに改善していく力を持っているのだ。最初の勝負のみで判断すべきではない」。

マイクロソフトヨーロッパの幹部が、すでにXbox2の開発に入っていることを認めた。XboxはPCに極めて近いハードだ。故にNVIDIAの最新テクノロジーに合わせて、こまめにハードのマイナーアップデートを行う可能性も充分にあり得る。PCが下位互換性を持っているように、今後Xboxに新型ハードが発売された場合でも、常に互換性が保たれると考えていいだろう。彼らは、今までの日本のハードメーカーが行ってきた戦略とは違う戦略でハードに挑もうとしているように見える。

ウィンドウズやOfficeやインターネットエクスプローラのように、最初は負けていてもバージョンアップを続けていく中で市場を奪還する戦略。マイクロソフトは最初から持久戦を挑もうとしているように見える。

Xboxは挑戦をやめない

次の最大の焦点は、東京ゲームショウ2001秋になる。性能が本来の半分も出ない開発キットα2から、最終ハードに近いβを使って作られたタイトルが出てくる。そこで多くのユーザーをうならせるポテンシャルを持つタイトルを出せるかが問われるだろう。しかしそれまでにタイトルが揃わなかったとしても、マイクロソフトは簡単に負けを認めはしないはずだ。北米で負けさえしなければ、技術力を背景に日本のハードメーカーに強力な挑戦を続けるだろう。

Xboxを甘く見てはいけない。あの不格好な〝黒い箱〟が、永遠に不格好なままであり続けると考えることは間違っている。

新清士(しん・きよし):某ゲーム会社で企画職を勤めたあとフリーのライターに。「技術」と「産業」という視点からゲームを読み解く記事を書く。現在、セガに関する書籍を執筆準備中。http://www07.u-page.so-net.ne.jp/ba2/sakugetu/

(※5) Xboxとゲームキューブは共に、PCに類似したハード設計が行われている。それに対してPS2は独特のハード設計がされており、プログラム的に特有のクセが多数存在する。また、ビデオメモリが4Mしかないことが、グラフィック水準を下げる障害となっている。(※6) OS「Windows」の最新版。

Q

ゲームキューブの評判はどうですか？　PS2をやっつけられそうですか？

時は来た！　ゲームキューブ「復讐するは我にあり」

底辺のゲーム不況が続く中、業界の期待を背負う、世界のNINTENDO渾身のハード。高まる期待とそれ故生じる不安……。果たしてN64の雪辱を晴らせるのか。今度は〝追う〟番だ！

高まる期待

　ゲームキューブ（以下GC）の前評判は一言で言って上々である。発売日まで二ヶ月を切った今、古くからの任天堂ファンや上得意様である子供たちはもちろんのこと、多くのユーザー・関係者たちの期待も日に日に高まっているようだ。また、小売り筋からよく聞かれる「成功して欲しいし、成功してもらわなければ困る」などの、恐らく多くの業界人が共有しているであろう切実な声も、GC人気の大きな後押しとなっているのかもしれない。

　ゲーム業界という〝村〟が仮にこのままでは立ち行かなくなる状況に陥っているとすれば、住民から「政権交代」を望む声が出てくるのは当然の話だ（任天堂の場合は「大政奉還」という言葉がふさわしいのだが）。「任天堂ならやってくれる」「やっぱりゲームは面白いと、業界に自信を取り戻させてくれるのでは」といった声も急激に台頭している。なんと言っても、ゲームを知り尽くした「世界のNINTENDO」が文字通り総力を挙げて送り出すハードであることは確かである。問題は錦の御旗の威光がどこまで残っているか、なのだが。

独歩高が続く任天堂株

　GC人気を測る一つのバロメーターとして注目して欲しいのが、任天堂株の動きである。株式市場の参加者といえば、普段ゲームなんかやらない困ったおじさんたちが多いのだが、お金の匂いをかぎ分ける嗅覚については人一倍敏感である。「GCはどうなる」といった未来予測の話は、ひとまず「相場に聞け」が一番いいと思う。

　グラフ1は年初からの任天堂、ソニー、そしてTOPIX（東証株価指数・言わば〝ニッポン株式会社〟の株価を見るもの。時価総額をもとに東証1部市場全体の値動きを示す）の動きである。ご存知の方も多いだろうが、凄まじいデフレ下にある昨今のマーケットは、IT（情報技術）関連株を中心に目も当てられないような下げ相場が続いている。任天堂とソニーもそのIT関連株の範疇に入るわけだが、両社は最近までTOPIXを上回る好パフォーマンスを示していた。

　ところが、5月を境にソニー株は急速に失速。ここに来て任天堂の独歩高はより鮮明となっている。ちなみにセガ・ナムコ・コナミ・スクウェアといった同業他社株も、総じて春先以降からソニー



E3での宮本氏、岩田氏。二人のアピールに俄然期待を高めるユーザー・業界関係者は多かった。

と同様に鈍い足取りとなっている。言わばゲーム株は、目下〝任天堂独り勝ち〟の構図だ。この〝独り勝ち〟というフレーズは良くも悪くもGCの将来を探る大きなヒントとなるが、それは後述する。

目下、任天堂という企業を取り巻く外部環境もすこぶる良い。折からの円安傾向（海外売上の増加要因になる）や、馬鹿にならない米マリナーズの快進撃等々。毎日のように報じられる大リーグのスタジアムの映像には、イチローの勇姿とともに〝NINTENDO〟の8文字が踊っている。延期の噂がくすぶり続けた発売日についても、「とにかく9月には間違いなく発売する。今3月期中には自社開発ソフトも10タイトル程度出せるだろう。業界の期待もひしひしと感じている」（今西鉱史取締役）とするなど、会社側の鼻息も荒いようだ。



さて、任天堂株堅調の背景に何があったかと言えば、挙げられるのは5月17〜20日に米ロサンゼルスで開催されたE3（エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポ・国際的なゲームの展示会）でのGCお披露目と、同22日の価格決定（2万5000円）である。これに対しソニー陣営に起こったものは、4月28日に発売された『グランツーリスモ3』の今一つの結果（PS2同梱抜きで実売150万本は欲しかったと思う）と、6月末のPS2値下げであった。

なお、ソニー株の下げ要因は他に色々あって余りに長くなるので略すが、今の市場関係者の目には「時の利は任天堂にあり」と映っていることは間違いない。

ハード戦略に〝死角なし〟

E3は、もしGCのコンセプトが支持されなければ「発売棚上げもありうる」（山内溥社長）と位置付けられていた重要なイベントであった。同地で任天堂の〝顔〟と言える宮本茂・情報開発部長と岩田聡・経営企画室長は「ザ・ニンテンドー・ディファレンス（任天堂は変わる）」と強調。展示された『ルイージマンション』『大乱闘スーパースマッシュブラザーズDX』や宮本氏の新タイトル『ピクミン』が内外関係者の人気を集め、「任天堂がショウの主役だったことに議論の余地はない」（外資系証券会社）との評価も呼んだ。

海外での発売も米国が11月5日、欧州が2002年と決定。当面のライバル（?）「Xbox」（11月8日米国発売）より3日先んじるうえ、山内社長が強調していた書き入れ時の〝クリスマス前の発売〟も裏付けられたことになる。

ダメ押しは、2万5000円（北米199・95ドル）という価格設定だろう。3万5000円近辺を予想する声もあっただけに、現時点でPS2を1万円、Xboxを100ドル下回る価格は、「非常に競争力が高いもの」（国内証券系シンクタンク）として業界・マーケット関係者に好感されている。

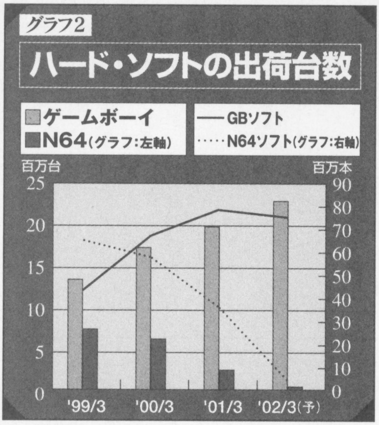
加えて見逃せないのは、国内6800円、北米49ドル95セントとなったソフト（約1・5ギガバイトの光ディスク）の小売り価格である。これはPS2ソフトとほぼ同じ価格帯だが、「ズバリ言って任天堂は儲かる（利益率が上がる）」という声を集めた。ROMカセットから光ディスクに移行することで、材料コストが軽減されるためだ。恐らくN64ソフトに比べ1本当たり約1000円の原価低減と見られるだけに、光ディスク移行のメリットは非常に大きい。

GCの今期の生産台数計画は会社計画で400万台。この数字はやや少ない印象もあるが、来3月期には1000万台以上は出荷す

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　PSのゲームは性描写には厳しいハズなのに18禁スレスレなセリフが出てくるゲームがあるのはナぜなのでしょう？　（群馬県　キラーヴァージン）

る腹づもりであろう。これに対しPS2は、来期中には累計300万台に達するだろうが、充分勝負は可能な台数であると見られる。「ゲームビジネスはいかに面白いソフトを作るかが重要で、ハードの高性能化はその手段」とする山内社長の言葉通り、DVDが視聴できない、ゲームに特化したマシンということもポイントである。少なくともPS2のようなソフト不振（ハード1台当たり3・6本、前期末実績）は避けられるのではないか、という期待もある。

加えて今回は、コントローラに使用されるGBAとの連携というウリがある。グラフ2はゲームボーイ（GBA含む）とN64の出荷台数を見たものだが、N64のちょう落に対し、GBの圧倒的な強さは目を見張るものがある。向こう数期、GBの2000万台ペースが続くことは充分予想されよう。据え置き機と携帯ゲーム機のかつてない連動構想（言わば据え置き機自体が〝外付け〟の面も！）は、GBAがリードする形でGCの販売に拍車を掛ける公算もある。



通信やトレーディングカードの活用を含め、どういった新しい遊びができるのか、相乗効果が出るのか、現状では見えない部分が多いことは確かである。だが、ネットゲームに背を向け、〝互いに目が見える遊び〟にこだわり続ける任天堂の一貫した姿勢は、地に足がついたものとして非常に好感が持てる。

また、DCではついに使いこなせなかった（惜しかった……）「モニタ付きコントローラ」という点で、セガが何かやってくれそうな期待感もある。いずれにせよ、他社に真似ができない携帯機との連携部分こそが、GCの大きなポテンシャルであることはもっと注目されて良い。


GBAとの接続は新たなゲーム性を期待させる。GBAの普及率がGCの普及を後押しするか？

気になるタイトルの弱さ

ほぼ完璧なマーケティングと、任天堂ブランドの安心感。GCが業界にとって、今年トップクラスの目玉となることには疑いがない。

ただし、である。前人気の高さと商業的成功が一致しないのは、この世界の常だ。不安を誘うのは、やはり現行出ているソフトラインナップに尽きる。特に同時発売タイトル（『ルイージマンション』『ウェーブレース ブルーストーム』）はいかにも弱い。年長世代向けにもイマイチの顔ぶれと言える。下馬評では「これにドンキーコングが加わる」「他社から有力タイトル（GBAで発売済み）が出る」といった観測が出ているが、やはりポイントは、今期1000万本の出荷が予定されている自社制作のソフトであろう。今西氏の言う「今期10本」で現在議席を埋めているのは、同発2タイトルに『ピクミン』『大乱闘スマッシュブラザーズDX』『どうぶつの森GC（仮）』『エターナルダークネス（仮）』を合わせて計6議席だ。

残り4議席は、基本的に8月に開催される「任天堂スペースワールド」待ちである。もっとも注目されるのは、新ハードでは必ず同時発売されてきた『マリオ』の存在だろう。だが、今のところは「『マリオ』はしばらく出ないと思う」（今西氏）とされている。宮本氏は8月の「任天堂スペースワールド」で、『マリオ』と『ゼルダ』を出展する意向だが、現状で

あなたが抱いているゲームへの疑問は？
どーしてゲーム機のリセットボタンは猫を呼び寄せる魔力を持っているの？
（東京都　vol.39の赤夏とおる）

はこのキラータイトル2作の発売は来春以降となる公算が大きい。

発売時の〝マリオ不在〟は「宮本氏の自信のなさの表れ」（業界関係者）と見る声もある。率直に言って、現状で大ブレイクするタイトルが見えてこないのは大いに気になるが、これは宮本・岩田コンビも十分承知のはず。「スペースワールド」では、『ポケモン』を含め、何らかの「隠し玉」が用意されていることに期待したい。

情念を持つ者が勝つ

GCのビジネスとしての成功はかなりの確率で約束されたものとなっている。とはいえ、これでソニーから任天堂への「大政奉還」は現実のものとなるのだろうか。もちろん、GCが軌道に乗ることと〝ファミコン・スーパーファミコンの夢再び〟の話は別物である。現状では、PS2が年長者中心、GCが子供中心、という風に市場を分け合う構図が最も一般的な見方であろう。

だが、この妙な胸騒ぎは何か。今回の場合、一敗地にまみれた（そうは思ってない方もいるが）古豪のかつてない〝情念〟がそこかしこから匂ってくることから、何か大波乱の予感がするのである。

思い起こせばゲームの歴史とは、激しい情念を持つ者が常に覇権を勝ち取ってきた歴史であった。まさに「追われる者より追う者が強い」（映画「仁義なき戦い」より）という言葉を地で行くように。ソニー、ナムコ陣営のPS旗揚げ時しかり、セガのメガドライブ北米制覇時（一瞬）しかり、であった。いずれの陣営も刃の矛先を京都に向け、ある種の怨念に満ちたハードを作り、成功してきたのである。が、今回こそは任天堂が「復讐するは我にあり」の番なのだ。

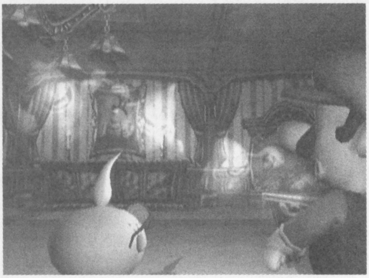
山内社長は最近の業界の地盤沈下と自社の〝独り勝ち〟状況を踏まえ、「他社はゲームビジネスが分かっていない。ゲームの面白さとは何かが全然分かっていない。だから経営がおかしくなる」と一刀両断している。90年代半ばのゲームバブルをよそに、「N64の失敗」が王者のプライドを激しく揺さぶったことは想像に難くない。

誤解を恐れず言えば、その情念の矢は手始めにスクウェアを射抜いたようにも、そしてその後の「京都に頭を下げねばどうにもならない」（ソフト会社）という格好でサードパーティ群の〝京都詣で〟を引き寄せているようにも見える。もしかしたら、やって来るのは任天堂専制時代の再来だろうか。ファミコン・スーパーファミコンの夢再びは、サードパーティにとっては暗黒の日々再び、でもある。やはりこれは業界全体にとって、良くないイメージが強すぎる。

この点は宮本・岩田コンビの唱える「ニンテンドー・ディファレンス」に改めて期待するほかない。岩田氏は各企業に対して、ソフト開発環境の整備を提示する姿勢を示している。ライブラリの公開問題を含め、高騰する一方の開発コストをいかに抑えるか、今の任天堂には排他的な印象が強かった政策そのものを見直していくことが望まれている。

また、手持ちの現預金（前期末8000億円）で自社株買いをする余裕があるならば、ライセンシィの問題も柔軟に考えてやってほしい。もちろん株主も大事だ。ただ、開発者に対しても環境面はもちろん、金銭面での配慮を考えてやる姿勢が、業界の盟主としてもう少しあっていいと思う。復讐の刃を向けるのは一ヶ所だけでいい。このまま〝京都以外全部沈没〟ではどうしようもないのだから。

真の「ニンテンドー・ディファレンス」が実現すれば、業界は甦ることができるかもしれない。すべてのカギは、色あせぬ〝錦の御旗を持つ任天堂自身が握っている。



『マリオ』ではなく『ルイージ』なのは、宮本氏の自信のなさの表れ……？（写真は『ルイージマンション』）

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）：個人的にはキューブ版『メトロイド』に期待。原稿を書きながら、そういえばXboxもある意味、SCE、任天堂に対して情念が溢れているマシンだな、とふと気づく。いつの日かみんな仲良くなれますように。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　ゲームソフト1本つくるのに70億もかかるの？　（静岡県　N.T）

Q 今年、特に話題だったE3って、そもそもなんなの？

3大ハード揃い踏み。いつにもまして注目度が高かったE3で分かったこと

今年5月16〜19日の4日間、米国カリフォルニア州ロサンゼルスで行われたElectronic Entertainment Expo——通称E3。コンピュータゲーム業界で有名なこのショウで、今回、何が分かったのか。「ゲーム批評」独自の観点でリポートする。

トレードを主体とした巨大なショウ

今年で7回目となった米国のE3。テレビゲームとPCゲームの国際見本市として有名なイベントだ。特に今回は、任天堂のゲームキューブとマイクロソフト(以下MS)のXboxが本格展示されたことで、先行するSCEのPS2と共に大きな注目を集めていた。出展内容については多くのメディアで紹介されているので、ここでは3大ハードを中心に、私感を交えてレポートをしたい。

◆

会場の広さはおよそ東京ドーム3個分。ここに約430社、2400本のゲームが並び、基調講演やカンファレンス（※1）などの催しが開催される。入場者数は約6万5千人。東京ゲームショウ（以下TGS）の約半分だが、それはTGSが主に一般ユーザーを対象とした〝販促イベント〟なのに対し、E3は業界関係者を対象とした〝トレードショウ〟だからだ。18歳未満の入場は禁止、チケットは最低200ドルからと高額。それでもE3期間中は、世界中の業界人がロスに集合する。それはE3が、北米だけでなく世界規模のハード・ソフト展示市であり、その裏側でライセンスの売買や自社製品の営業活動、投資家の呼び込みなどが繰り広げられるゲームビジネスの最前線だからである。

毎年1回のE3で、全米を軸に様々な出会いが誕生し、開発者の創造性が刺激され、業界が活性化される。一方でテレビゲーム開発の中心国である日本には、純粋なトレードショウが存在しないのが残念だ。

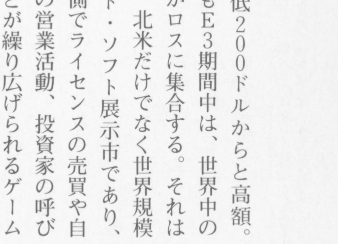
3大ハードが見せたもの

早速、会場のレポートに移ろう。展示の目玉は3大ハードメーカーのブースだったが、ざっくりと感じたのは「任天堂は手堅いな」「SCEは普通」「MSはこれから」ということだった。

会場の一番人気が任天堂ブースだったことは間違いない。ゲームキューブも偉大なハードである。だが、展示されたソフトに目新しさは感じられなかった。

任天堂は記者会見で「ザ・ニンテンドウ・ディファレンス」（任天堂の変化）をスローガンにキューブの優位性をアピールした。しかしSFCからN64における2Dから3Dへの変化に比べ、N64と同じ3Dマシンであるキューブの印象は、やはり乏しい。

会場で大人気だった『大乱闘スマッシュブラザーズDX』はN64の『スマブラ』の続編。ルイージの初主演作『ルイージマンション』は、コントローラの使い方がユニークで（※2）画面も綺麗だが、内容に凄みは感じなかった。隠し球的な『ピクミン』も、キャラクターは可愛いものの、内容は戦略シミュレーションでPCゲームの



大ヒット作の続編で手堅く新ハードのアピールをした任天堂陣営（画面は『スマッシュブラザーズDX』）。

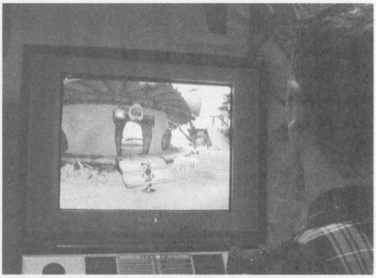
（※1）E3では一般展示の他に、開発者によるテーマ別のパネルディスカッションや技術説明会などが開催され、多くの入場者でにぎわう。その総称。

よう。一点フォローするなら、ゲームの起動スピードが非常に早く、ROMカートリッジを彷彿とさせた。

もっとも、だから任天堂が劣るわけではない。同社のゲーム哲学は昔からパッドとの一体感を基本にしており、展示ゲームも一定の品質に達していた。また任天堂はファミリー層を中心とした市場を確保しており、展示ゲームもほとんどが任天堂キャラの乗ったゲームだった。しかし、そこに新たな遊びの可能性を見出しにくいのも事実。同社もジレンマなのではないだろうか。「任天堂は世界で唯一、据え置き型ゲーム機と携帯ゲーム機を同時展開している。両者は連動する他に、カードゲームなどとも連携する。その戦略ソフトはこれだ」と言い切れたら百点だったと思うのだが……この点は、秋の任天堂スペースワールドに持ち越された。

一方SCEは、年末発売予定の戦略ソフト『ジャック×ダクスター』を始め、多くのPS2&PSタイトルを展示、『ファイナルファンタジーX』（スクウェア）『メタルギアソリッド2』（コナミ）などサードパーティの注目作も多く、「先行者」の余裕すら感じさせた。しかし内容はキューブほど新鮮ではない。『ジャック～』も『マリオ』『ゼルダ』に連なる箱庭系ACGで、丁寧な作りではあったが驚きはなかった。

むしろ可能性を見せたのは、PS2のネットワーク端末としての展開だ。SCEはE3開催中にリアルネットワークス社を始め、ネットワーク関連の大手と提携を発表。会場ではブロードバンドアダプタを搭載したPS2のデモ展示が目を引いた。しかし収益面を考えれば、まずPS2でパッケージソフトを販売し、ロイヤリティ収入を得ることが重要だろう。ネットワーク上の課金問題が解決しない限り、ネット展開は付加価値の一つにはなっても、事業の柱にはなりえない。まずは既存ゲームの練り込みが求められるはずだ。



E3で新規に発表されたPSタイトルに、新規性のあるものは特になかった（画面は『ジャック×ダクスター』）。

最後にMS。ブース面積は任天堂やSCEの半分だったが、混雑度は普通と少し寂しいものだった。ソフトも米MSゲームスタジオやアイドスなど海外が中心で、PCの洋ゲーテイストが濃厚。記者会見上で『デッド オア アライブ3』のムービーや、セガブースで『ジェットセットラジオフューチャー（仮）』『ガンヴァルキリー』のデモが展示されていたが、これらがMSブースでも展示されていれば、印象も少しは異なっていたかもしれない。

会場ではXboxの北米での発売日と価格も発表された。しかし日本は未定のまま（夏頃発表予定）。これは国内向けのソフト開発や環境整備の遅れによるものだろう。ネットゲームの展開も、日米共に2002年からの開始になるとのこと。本体同時発売ソフトはスタンドアローンのみとなる。

もっともE3後にMSを取材して分かったことは、米国側もE3での展示を真摯に反省・学習していることだ。Xboxの利点はDirectXを中心にPCで練られた技術を使えることで（いわば「枯れた技術の水平思考」だ）、開発者にとってハードの見通しが良いことである。開発者がハードをユニークに使いこなすことが、Xbox成功の一つの鍵になると思われる。この点は期待だ。

◆

最新ハードが体験できた意味では新鮮だった今年のE3。しかし残念ながら展示内容に目新しいものは乏しかった。ゲーム不況によるメーカーの保守化傾向。それによって、アイデアと技術はあるものの資金がない開発会社や開発者の閉塞感が強まっている。こうした「浮動票」をいかに集められるか。それが業界のブレイクスルーのために必要なのかもしれない。

大槻典博（おおつき・のりひろ）：71年生まれ。関西大学社会学部卒。E3はネバーランドで、上辺の華やかさだけ見ていると足下をすくわれると感じた次第。Xboxについては姉妹誌「パソコン批評」最新号にも寄稿。

（※2）両手の親指で左右のアナログスティックを操り、左親指でルイージの下半身、右親指で上半身を動かす。右人差し指のRボタンまたは右親指のAボタンでアクションさせる仕様。「操作がじれったいからお化け屋敷」。その先の展開が楽しみだ。

引き続き、今度ははやのんさんにE3をレポートしてもらったぞ！



あなたが抱いているゲームへの疑問は？　クレイジークライマーのストーリー設定が知りたい。（埼玉県　耳だれ.com）

自腹のE3取材にかこつけてお仕事お願いしてすみませんでした……（編）



はやのん：というわけで、行ってきましたE3。幕張より遠い場所にひとりで行くのは初めてでしたが、どうにかこうにか。会場が広すぎて知人と遭遇できなかったのが残念です。

Q 『カプコンvs.ＳＮＫ』のように『鉄拳』vs.『バーチャファイター』って作られないの？

『鉄拳vs.バーチャファイター』必ず実現するこれだけの理由

低迷久しいアーケード業界。そんな中、一部で『鉄拳vs.バーチャファイター』待望論が出始めている。両社とも現時点での明言は避けているが、両社を取り巻く環境を考えれば実現の可能性は非常に高い。

一足先に新聞広告で実現

今年3月29日付けの日本経済新聞に掲載された『バーチャファイター』（以下『ＶＦ』）のキャラクター・結城晶と『鉄拳』の風間仁が見開きで対峙する構図の広告。「ついに『鉄拳ＶＳ．ＶＦ』実現か？」と一部で波紋を呼んだ。広告主はもちろんセガとナムコ。晶の決めゼリフ「十年早いんだよ！」に対して、仁が「一年遅いんだよ！」と切り返すインパクトの強い広告である。

これはコンシューマ市場における格闘ゲームの底上げを狙って、ナムコがセガに提案し、実現したもの。『鉄拳』と『ＶＦ』という格闘ゲームのカテゴリーブランドを活かし、「セガとナムコが互いにゲーム業界を活性化させていく」という企業姿勢の認知を意図して制作された。

当初ナムコで考えたコピーは「殴り込み」（セガ側）と「返り討ち」（ナムコ側）。しかしどのキャラクターを起用するかで、両社の開発チームが紛糾。結局、晶と仁に収まったが、今度はコピーが気に入らないという話になった。すったもんだの末、『鉄拳』開発チームから、晶の決めゼリフ「十年早いんだよ！」に対して「一年遅いんだよ！」はどうかという提案があり、「それ、面白い」とセガも一発回答。前述の共同広告実現となった次第だ。

別格のインカムを誇る『ＶＦ』と『鉄拳』

ご存じの通り『ＶＦ』は、'93年12月に発売された初のフルポリゴン格闘ゲーム。翌'94年11月にはグレードアップした『同2』が登場し、発売から13ヶ月間（'95年12月まで）で、1台当たり約800万円の売り上げ（※1）を誇る大ヒット作となった。あの『ストリートファイターⅡ』でさえ、'91年3月の発売から、爆発的な人気を経て次々と続編がリリースされた'95年12月（『同ＺＥＲＯ』発売年）までの間で、1台当たり約500万円の売り上げ（※1参照）だったのだから、『ＶＦ2』の人気がいかに凄かったかが分かる。

当時のビデオゲームの寿命は良くて3ヶ月。一般的なゲームセンターで一番人気のゲーム（たいていはプライズマシン）でも、1日当たりのインカムは3万円前後だった。そんな中、景品という〝ごほうび〟のないビデオゲームが、13ヶ月もの間、1日平均2万円のインカムを維持し続けたことはまさに驚異的。いまだにオペレーターが「夢よもう一度」と『ＶＦ』シリーズに期待する所以である。

一方、『鉄拳』の発売は'94年12月。当時は『ＶＦ2』全盛期のた



新聞広告上に突如実現したライバル同士の競演。俄然、ユーザーの間に期待感が高まった。

（※1）『VF2』『ストリートファイターⅡ』のインカムデータは共に、業界誌「月刊アミューズメント産業」（'96年2月号）調べ。
（※2）5月10日にオフィシャルHP（http://www.sega-rd2.com/vf4/）を始め、各社ゲーム系ニュースサイトに一斉に情報が掲載された。ちなみにロケテストの期間は5月12日～20日だった。

めに人気は今一つだったが、その後、ゲームシステムの進化に加えて、電源投入から一定時間経過するごとに使えるキャラが増加する「タイムリリース」システムや、数々のイベント開催などによって、徐々に人気を獲得していった。

昨今の格闘ゲームは下火で、『デッド オア アライブ2』（'99／11発売）、『ギルティギア ゼクス』（'00／7発売）、『カプコンVS．SNK』（'00／8発売）といった話題性の高い製品でも、1日の売り上げは1万円前後と鈍い出足。4〜5ヶ月後には4000円台に落ちてしまうのが普通だ。平均稼動寿命も年々短くなり、最近では良くて1〜2ヶ月との声も聞かれる。

そんな中、発売後約2年が経過した『鉄拳タッグトーナメント』が、いまだに1日平均5000円前後のインカムを誇るのは、それ自体凄いことである。加えてその分、オペレーターは新作ゲームの購入を控えられるため、経費節約になると同時に基板交換の手間も省けるという二重、三重の恩恵に預かっている。長期安定稼動してくれるタイトルとして高い評価と信頼を得ているのである。

この夏、両シリーズが相まみえる

今夏、そんな両シリーズの最新作が、あたかも『鉄拳VS．VF』の前哨戦のように揃ってゲームセンターに登場する。

『VF4』は「プレイヤーのコミュニティの形成」をテーマに、新たな遊びの提案としてカード&モバイルシステムを採用。カードを使ってプレイすると、経験値が蓄積されると同時に、戦績やプレイの詳細などが専用のiモードサイトのサーバに記録され、同サイトを通じてランキングや対戦相手の情報などを閲覧できる。「池袋GIGO」で行われたロケテストでは、事前にホームページ（※2）で告知していたこともあってか、オープン前に50〜100人の行列ができる大盛況ぶり。初日の売り上げは、カード代（1枚500円）も含めて35万円と驚異的な数字を記録。うちカード代を除くと実質的なプレイ・インカムは5万5000円前後で、これは最近の格闘ゲームシリーズの新作ロケテストにおける平均的な1日の売り上げ「2〜3万円」の倍であり、14時間（10〜24時）の営業時間中、ひっきりなしにプレイされて始めて可能となる凄い数字なのである。

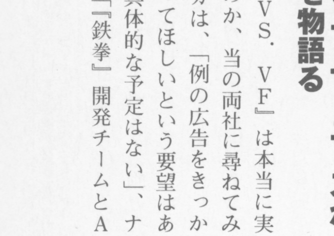
他方、『鉄拳4』はPS2のコア基板を使った「システム246」によって、流麗で迫力ある動きを実現。システム面では、『鉄拳』シリーズの代名詞でもある無限フィールド（※3）を廃し、壁や障害物をステージに取り入れたことで戦略性が増している。このことは、同じく壁や障害物がある『VF』シリーズに一歩近付いたことをも意味しており、『鉄拳VS．VF』実現への期待が高まる。

市況とユーザーニーズが実現を物語る

『鉄拳VS．VF』は本当に実現するのか、当の両社に尋ねてみた。セガは、「例の広告をきっかけに作ってほしいという要望はあるが、具体的な予定はない」、ナムコは「『鉄拳』開発チームとAM2研（※4）の現場がどう考えていくかということと、両社の経営判断で決まる」と回答した。

ナムコは若干含みを持たせた言い回し。セガは一見否定的だが、具体的な予定がないというだけで〝作るつもりがない〟とは言っていない。実現の可能性も少なからずあると考えて良さそうだ。

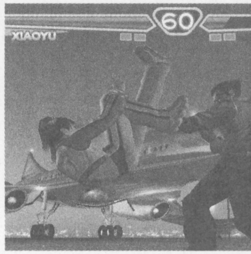
さらに、実現を後押しする材料が、両社を取りまく環境に多数存在している点も見逃せない。一番大きいのはアーケード業界の低迷――とりわけビデオゲームの人気凋落傾向に歯止めがかからないことだ。ここ数年で約40社が経営破綻するほど、アーケード関連企業の経営事情が悪化する中、業界内での提携も目立ってきている。台所事情が厳しいのはセガとナムコ



ロケテストで驚異的なインカムを実現した『VF4』。その人気がいまだ健在であることを示した。

（※3）リングアウト勝ちがあるような、一定範囲のステージではなく、好きな方向に好きなだけ移動できる際限のないフィールドのこと。バックステップなどで攻撃をかわしつつ、逃げながら相手のスキを突いて攻撃する戦法も、一部のプレイヤーに好まれていた。

（※4）正式名称は、株式会社CSK総合研究所・AM2事業部。



『鉄拳4』。PSシリーズで不動の人気を確立している同シリーズだけに注目度も高い。

も例外ではない。そんな状況下、昨年12月の物流事業での提携や前述の共同広告を始め、今年3月には初の共同開発となる業務用ガンSHT『ヴァンパイアナイト』を発売するなど、両社はかつてない歩み寄りを見せ始めている。

昨年の『カプコンVS．SNK』によって企業の壁を越えたアーケードゲーム制作への道が開かれた感があったが、『ヴァンパイアナイト』によってセガとナムコによる共同開発という前例ができたことで『鉄拳VS．VF』実現の可能性が飛躍的に高まったといって過言ではないだろう。さらに『ヴァンパイアナイト』のリリースには、「ナムコとセガは今後もユーザーニーズに基づいた事業展開でアミューズメント市場へのさらなる貢献を目指す」と記されていた。これはつまり、ユーザーニーズさえ高まれば『鉄拳VS.VF』を制作すると言っているにほかならない。

そこで肝心のユーザーニーズを求め、今回ゲームセンターにてそれぞれのファン計10人ほどに『鉄拳VS．VF』実現について尋ねた。すると全員が「ぜひプレイしてみたい」と回答。また、同様の質問を約10人のオペレーターにしたところ、ほぼ全員から「期待している」との答えが返ってきた。中には「メーカーによる共同開発のゲームは、内容が中途半端になりやすいので個人的には好きではない」という店長もいたが、その人でさえ、「そこまでしなければ（『鉄拳VS．VF』を実現しなければ）ダメな時代になっているのも事実」と、その必要性を認めざるを得ない発言をしていた。

今こそ業界活性化につながる提携を

実現における最大の課題は、3ボタン操作の『VF』と4ボタンの『鉄拳』をどう融合させるかだろう。技術的に可能ならばコンパネに3ボタンと4ボタンの両方を設置し、『VF』キャラは3ボタン、『鉄拳』キャラは4ボタンで操作できるのが望ましい。そうすれば両シリーズのプレイ層を丸ごと取り込め（※5）、今夏稼動予定の両新作の合計インカムに近い売り上げも期待できる。

また、『VF』のキャラ使い、『鉄拳』のキャラ使いに分けてトーナメントを開催し、各々の優勝者同士の雌雄を決する催しをするなど、新しいイベントも考えられる。ファンから、「『VF』&『鉄拳』キャラを混成したチームでタッグバトルが楽しめるゲームも作って欲しい」との要望もあった。

このようにファンとオペレーターの双方が実現を望んでいることから、大量販売が見込め、高インカムも期待できるこの製品を、厳しい経営環境下の両メーカーがみすみす逃すはずもないだろう。

というわけで、筆者はここに断言する。『鉄拳VS．VF』は必ず実現する、と。

◆

個人の趣味や価値観の多様化が進む今日、もはや一社だけで顧客の要望に充分な対応をすることは不可能になりつつある。最近あいついで発表された「松下電器と日立製作所」「シャープと三洋電機」の提携はいい例だ。特に後者は、資材調達から開発・生産までをも包括する提携になるという。

家電業界でさえそうなのだから、多様性が求められる〝遊び〟をビジネスとするアーケード業界では、他社との提携でより幅広く、新しいゲームの創造&提供をすることが一層重要となるだろう。

前述したように、アーケード業界でも提携は増えつつある。しかし、そのほとんどは経費節減やリスク軽減といった消極的な経営戦略によるものだ。本来そのような提携はとうに終わっていなければならない。今求められるのは「嫌でもゲームセンターに足を運びたくなるような製品を開発するため」といった積極的かつ業界活性化につながる提携だろう。その意味において『鉄拳VS．VF』の登場が待たれるのである。

町野満（まちの・みつる）：アーケード&遊園地業界記者歴11年のフリーライター。今夏は『VF4』と『鉄拳4』に大注目。下馬評は『鉄拳4』やや有利も、カード&モバイルシステムがユーザーに受け入れられれば『VF4』の記録的大ヒットも。

（※5）一般的に『VF』ファンは『鉄拳』を、『鉄拳』ファンは『VF』をプレイしない傾向がある。

ちいさな疑問を小追跡！これが答えだ!?

Vol.1

読者からの疑問や担当者が気になった疑問を調べてみたぞ！

Q 任天堂の新ハード、ニンテンドーゲームキューブですが、なんでニンテンド〝ー〟なんですか？　Ｎ64の時はニンテンド〝ウ〟だったのに……。

「それはですね、Ｎ64のほうに理由があるんです。Ｎ64の場合、オシリに〝64〟と付くので、その前に〝ー〟を付けるとニンテンド―64と記号のように読めてしまう可能性もあるので、カタカナのウにしたんです」（任天堂・広報）。ああ、なるほどー。ニンテンドーのほうが基本なんだ。『モバイルゴルフ』（ＧＢＣ）のモバイルアダプタを使ったイベントも「ニンテンドーオープン」だしね……って、本当にそうか？　そもそもＮ64以前って〝任天堂〟が主流で、それか〝ＮＩＮＴＥＮＤＯ〟じゃないっけ？　『スマブラ』のサブタイトル「ニンテンドウオールスター」やロッピーの「ニンテンドウパワー」はどちらもＮ64以降だし……と、また疑問に思ってしまうのだった。

Q ファミコンのバッテリーバックアップ付きのゲームって、なんで電源切る時にリセットボタン押しながらだったんですか？

バッテリーバックアップのメモリ、つまりＳＲＡＭは常に電気が供給されていないと中身が消えてしまう。ゲームを遊んでいる時には本体からカセットに電源が供給されるので、バックアップの電池は作動していない。そして本体の電源が切れると、バックアップ電池に切り替わってＳＲＡＭに電気を流すという仕組みらしい。しかし、いきなり電源を切ってしまうと電圧の関係やノイズが発生して、電気の供給の切り替えがうまくいかず、ＳＲＡＭに電気が通わない状態になる――つまりデータが消えてしまうことがあるらしい。しかしリセットボタンを押しながら電源を切るとハードが安定した状態になり、電気の切り替えを比較的スムーズにできるらしいのだ（この辺はマシンの仕様とかいろいろあるらしく、さすがに詳細は説明できません。すみません）。当時まだＳＲＡＭの仕様などに慣れてなかったために生じた、いわば不具合なんだけど、ＳＦＣではその電気の切り替えがうまくいくように改良したＩＣを使うようになったので、リセットを押しながらでも大丈夫になった、ということらしい。

しかし以上は〝任天堂仕様〟のＳＲＡＭの話で、独自にチップを開発していたナムコとかは逆に、リセットを押しながら電源を切ってしまうとデータが消えやすくなっていたようだ。うーん複雑……。

Q ワープの飯野賢治氏は今どうしてるの？

多かったですねぇ、この質問！　クリエイターの方からも多く聞かれたのは笑いましたが（笑）。で、取材させてもらおうと何度も取材を申し込んだんだけど、結局お忙しいということで断られてしまいました……本当に残念。粘ったんですけどね。いつでも取材にいきますので今度はお願いします！　飯野さん!!　ということで会社の説明だけでも。ご存じの通り、ワープは現在スーパーワープという社名になっています。ネットを通してリアルタイムに遊べるネットワークゲームやｉモードのゲームを開発中とのこと。大手企業のＨＰでの広告展開など、そういったプロジェクトにも参加しているみたいです、ゲームとはまったく別モノみたいですけど。で、もうパッケージソフトは作る予定はまったくないとのこと。社員数もぐっと減って少数精鋭でやっているみたいですよ。

Q 機種によって、ビデオケーブルの画像に差が出るものがあるのはナゼ？

確かにメガドライブとかはＡＶケーブルで接続するとキタなかった！　逆にＰＣエンジンはすごいキレイなんだよね。これは使っているビデオチップやノイズを減らす処理とか、ハードの中身の問題で、お金をかけているところほど画質がイイということ。今のハードはそれなりにイイもの使ってるらしいんだけど、やっぱりメガドライブはかなり安物ばかりだったらしく、画はキタないし、音も「ブゥーン」ってノイズが入るしで、本当にダメだったみたい（笑）。ＰＣエンジンはやっぱりお金がかかってたとのこと。同じセガでもＤＣはかなりイイ部品を使っているらしいですよ。反対にＰＳ２はＤＣに比べると少々劣ってしまうらしい。せっかく性能が良くてスゴイ映像を出せても、こういう所にお金かけないと意味ないような……。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　携帯電話で、なぜゲームをしなければならないのか？　（兵庫県　Jon）

Q

iモードのゲームって結局のところ、どうなの？

想像どおりに厳しいiモードのゲーム だが特性を活かせば未来はある

iモード対応JAVAのサービス開始から数ヶ月。タイトルリリースだけは順調なようだが、ゲームファンとしては楽しむ以前に食指が伸びないのも事実。実際、iモードのゲームは楽しめるのか？ 代表的な数タイトルを遊んでみた。

iモードのゲームは果たして面白いのか？

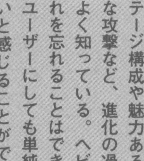
世界的な成功をおさめているとの認知があるiモード。中でもゲーム（※1）は、ネットワークの双方向性を活かした、最もiモードに適したモノだと考えられている。事実、iモード対応JAVA（※2）をサポートした「503i」シリーズが登場して以降、フリー（※3）・公式を問わず、リリースされるゲームのタイトル数は増え続け、現在千タイトルを超えている。しかしそれらのタイトルは本当に面白いのだろうか？

JAVAが使えるとはいえ、マシンがプアなことに違いはない。様々な制約の元で作られたゲームで満足に遊べるのか。iモードゲームの現状を分析したい。

スターソルジャー
（ハドソン）

'86年にファミコンで発売されたSTGの移植

STG特有の爽快感をまったく感じられない。インターフェースは極悪で、非常に操作しにくい。本作以外にも、『インベーダー』『スクランブル』『ギャラクシアン』といった往年のタイトルが形を変えつつ移植されているが、作品性を堪能できる出来とはとても言い難い。かなり辛辣になるが、STGを移植する時点で無理がある。「JAVAの特性から反射神経を要するゲームも作れる」というふれこみは、ユーザーや開発者にかなりの期待を持たせた。しかしハードがその期待に応えられていないという印象だ。弾や自機の当たり判定もまちまちで、非常にストレスがたまる。ACやコンシューマで究極を極めたSTGをiモードで見てしまうと、回顧趣味以外ではわびしさが漂いすぎて悲しくなる。STG自体その役割を終わらせつつある現状だが、同じことを繰り返しても進歩はないと痛感した。



SDガンダムバトル
（バンダイネットワークス）

攻撃と防御を駆使して敵モビルスーツを倒すアクションSTG

『ガシャポン戦記』の戦闘部分をクローズアップしたタイトル。システムを簡略化してiモードへ対応させているのだが、この試みは、操作のレスポンスが鈍いiモードへの対策としては成功している。「移動」「盾」「ライフル」「サーベル」といった操作のみに集中し、相手のHPを削る。単純だが、それなりに遊べるモノだ。しかし一定の攻略法を学習するとそれから先はなく、継続して遊ぶには厳しい。

ACGも歴史の長いジャンルだ。ステージ構成や魅力ある敵キャラ、多彩な攻撃など、進化の過程をユーザーはよく知っている。ヘビーユーザーはそれを忘れることはできないし、ライトユーザーにしても単純なACGを面白いと感じることができるのであろうか？ そこにiモードゲームの抱える問題が凝縮されているように思う。ACGはフリーのタイトルも積極的に発表されているが、現在のiモードに搭載するゲームカテゴリではないと痛感できた。



サムライロマネスク
（ドワンゴ）

戦国時代を部隊にしたRPG 最大50万人が同時プレイできる

iアプリ初の本格的なネットワーク

（※1）有料のモノは、だいたい月額300円の情報料を支払うことでプレイできる（本稿で紹介したものはすべて月額300円）。（※2）機種やOSなどに依存しない、プログラム言語の一種。ネットワークでの使用に適したソフトの開発が可能 。（※3）アマチュアが作成して個人配信しているソフトのこと。

RPG。iモード対応JAVAのサービス開始と共に注目を浴びたもので、iモードゲームの大作としての地位は堅い。だが実際にプレイすると、やはりレスポンスの悪さが作品性を阻害している。部屋から部屋への移動、戦闘時の入力のタイミング、ゲームとしてのインターフェースと、すべてにストレスを感じる。ゲームへの集中を阻害するこれらの要因は、残念ながらゲームとしての評価以前に悲しいことだ。

もちろん初期からこのタイトルをリリースした開発力に、後の携帯ゲームへの期待も感じた。ただし、現状ではハードとコンテンツのバランスが悪すぎる。3G（次世代）携帯（※4）でかなり改善されるだろうが、現状では厳しいと言わざるを得ない。できることならGBで遊んでみたかったタイトルである。



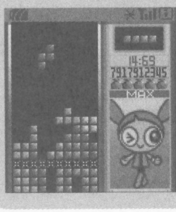
テトリス
（ジーモード他）

落ちモノPZGの元祖
（写真は『対戦ぐるじゃむテトリス』）

いまさら説明するまでもないゲームだが、携帯ハードにこれほどマッチしたタイトルはない。その証拠に、ハードの中にはデフォルトで搭載されてい

とシビアな操作性を要求され、ストレスを感じることもあるが、電車の中やちょっとした待ち時間に起動し、いつでもやめられるのは魅力。一昔前のキーチェーンゲーム感覚で楽しめ、なおかつそれなりに満足感を得られる。現在のハード的な性能は、『テトリス』とバランスがとれているということなのだろう。

他にもカードゲームやオセロ、スロットなど、ルールやシステム、表現手法が単純なほど、iモードと親和性が高いように感じられる。パソコンやゲーム専用機もすべてこれらのジャンルから始まった。この特性を充分理解して次に進むことが、次世代の携帯ゲームの構築につながるのだろう。

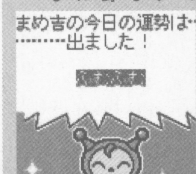


ロボ☆ロボ
（サイバード）

ロボたちに言葉を教えて会話を楽しむ対話型ゲーム

育成とコミュニケーション——現状のiモードのスペックに一番合致しているのが、このジャンルであるように感じる。シビアな操作性を必要とせず、メール感覚でサーバなり通信相手からのレスポンスを待つ。そのやり取り自体に面白さがあり、継続して楽める。

ハードや通信回線がプアなiモードでは、思考型のタイトルが最も適しているのだろう。単純なパズルゲームがその代表だが、ある一定条件でキャラを育てたり、メールによる反応を楽しむことは、面白さに深みを与える。このジャンルが将来的にも有望なことは間違いなく、『ロボ☆ロボ』は確実にその口火を切っている。一歩間違えると「大人の出会い」に偏りがちなコミュニケーションというジャンルだが、ゲーム的な楽しみ方があってもいい。携帯ゲームのオリジナルジャンルとして、この分野のタイトルに今後も期待している。

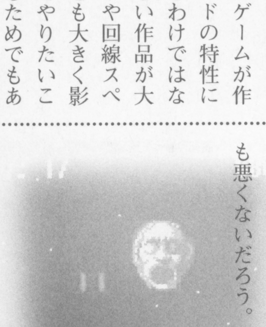


今は厳しい。しかし特性を有効に使えば未来はある

現状は、携帯電話でゲームが作れるといっても、ハードの特性に合わせて作られているわけではなく、無意味で面白くない作品が大多数だ。それはハードや回線スペックが満足でないことも大きく影響しており、ゲームでやりたいことが先行しすぎているためでもあるだろう。だが一方、『軍人将棋』『グンペイ』など、ハードの特性に見合うゲームもある。これらは普通に楽しめ、本来の目的であるヒマツブシにももってこいだ。

iモードのゲームは、短期間、ワンアイデアで作れるため、これからも多くのタイトルが作られるだろう。その中から面白いモノが出てこないとは言い切れず、その兆しも明らかに見え始めている。3G携帯の登場で状況は一変するかもしれない。

iモードのゲームは、根本的にコンシューマなどのゲームと異なる。その面白さが、コミュニケーションを中心に展開することは間違いない。その特性を活かしたユニークな作品が出てくるならば、ゲーム好きとして注目しておくのも悪くないだろう。



高島宗規（たかしま・むねのり）：'67年生まれ。フリーライター。ハリー・ポッターにはまってしまった。あとがきでの筆者の「ゲームに夢中だった子供たちが、先を争うように本書を読むのがうれしい」というコメントが印象的。もっとも今のゲームに勝ってもあまり意味がないかもしれない。

（※4）次世代の携帯電話の俗称。正式名はThird Generation Mobail Phone（第3世代携帯電話）。NTTが試験サービスを開始している「FOMA」や他社のこれに対応する携帯電話の規格を指す。

Q なんでCDロムのゲーム機って壊れやすいの?

ゲームハードの耐久性
~PS・PS2で不具合が起こりやすいワケ~

CDロムを扱うゲーム機が登場して以来、ゲームが止まる、動かないといったトラブルが頻出するようになった。なにが原因なのか。どうすれば改善できるのか。出荷台数が多く、トラブルもよく聞かれるPSを題材に考察してみた。

楽しみにしていたソフトが動かない!

最近、PS2で正常に動作しないソフトが増えており、不安を感じている人も多いのではないだろうか。楽しみにしていたソフトが動かず、何日もソフトを眺めて過ごすなんてゾッとしない。だから現状不具合がなくても、不具合が起こるまえに修理に出そうか悩んでいる。そんな人はこの記事を読んで判断の材料にして欲しい。

『GT3』問題で浮かんだ"勘ぐり"

『グランツーリスモ3』(以下『GT3』)で問題が発生した時(※1)、僕の頭の中で、ある仮説が浮かんだ。それは、SCEは脆弱なPS2(※2)を市場からふるい落とそうとしているのではないか、というものだ。どんなハードにも個体差はある。PS2の性能を極限まで引き出したソフトは、一部のハードでの動作に不安が残る。しかしゲームキューブやXboxとの対決を控え、そうも言っていられない。だから、PS2の性能を極限まで引き出したソフトがサードパーティから出るまえに、SCEが率先して露払いをしたのではないかと勘ぐったのだ。とはいえ、こんな話は実際に不安で悩んでいる人には何の役にも立たないので、ハードが不具合を起こす原因と対応を真面目に考えてみたい。

原因1 ホコリ

精密機械の最大の敵はなんと言ってもホコリだ。ゲーム機も例外ではない。『GT3』の発売で久々にPS2を起動したという人は、意外に多かったのではないだろうか。ピックアップに積もったホコリが時間をかけて定着してしまい、それが不具合の一因になっていることは間違いない。ピックアップレンズをクリーニングして症状が改善された例も多いが、使う時は慎重に行おう。市販のレンズクリーナーの中には、特定のタイプのドライブにしか対応していないものや、クリーニングの荒いものがあるからだ。

対処法として、使用時以外はハード全体に布を被せておくのがいいだろう。これだけでも随分違うので、ハードを長持ちさせたい人はぜひ実行して欲しい。

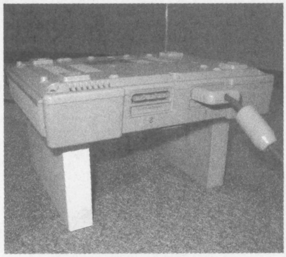

布を被せる。クリーニングをする。ちょっとした気づかいがハードを長持ちさせる。

原因2 ピックアップ部品の摩耗

DVDドライブは高速で回転する精密機械だ。使えば使うほど一部の部品が劣化して、ピックアップ部分がわずかに沈み込んでいく。すると、ディスク表面とレンズの距離が離れてピントが合いにくくなってしまうのだ。

読み込みエラーが多発し始めたハードを縦置きにすると、正常に動作する場合がある。これは重力から解放されたピックアップが、正しい位置に近づくためである。使い込んだハードで読み込みエラーが多発し始めたら、修理に出す

(※1)『GT3』発売直後、ソフトが動かないという苦情がSCEに殺到した。SCE側はその原因を、光ディスクのピックアップ部分にたまったホコリ、もしくはピックアップ部分を含めた可動部分の劣化が主な原因と説明した。
(※2)不良品、もしくは限りなく不良に近い商品。需要に生産が追いついていなかった初期に特に多かったと思われる。


不具合が極まれば、PSを逆さで使うことも考えよう。逆さにしても、それほどハードに負担はかからない。

まえに一度は縦置きを試してみよう。縦で駄目ならば逆さにすると改善される場合もある。PSを逆さにする場合は、ビデオテープなどを2本両脇に立てて、その上に置けばソフトの入れ替えもできる。しかしPS2は、ソフトがセットしづらくなるので注意しよう。

基本的には問題ないなら横置きがお奨め。そのほうがディスクの回転が若干安定しやすいからだ。

原因3　ハードとディスクの両方に原因

大量生産されるCDやDVDのディスクは、型でプレス加工される。使えば使うほどに型は劣化していくため、同じ型から作られたディスクの場合は、あとでプレスされた物のほうが、若干精度が良くない。『GT3』のように出荷本数の多いソフトでは型の限界までディスクが作られるので、それだけ最初と最後のディスクの精度の差が大きくなる。精度のちょっと良くないディスクと読みとり精度がちょっと良くないハードが組み合わさることで、「ほかのソフトはちゃんと動くのに、友達から借りたソフトが動かない」という状態にもなりえる。これがいわゆる相性というやつだ。

保証期間内ならハードを修理するほうがいいが、有料になるなら、メーカーにソフトを交換してもらうほうが安い。しかし交換しても動作しない場合もあるので、根本的解決を望むならやはり有料でも修理に出したほうがいいだろう。

原因4　DVDディスクのゲーム

最近、急にPS2のソフトが正常に動作しない事例が増えてきた原因のひとつに、DVDディスクのゲームが増えてきたことが考えられる。DVDのゲームディスクは、ピックアップに高い読みとり精度を要求する。同じDVDでもDVDビデオの場合は、読み込んだデータに欠落があっても前後のデータから補完して映像を表示するようになっている（もちろん限度はあるが）。しかしゲームの場合、読み込んだプログラムに1ビットでもミスがあれば正常な動作は望めない。もし、動かないソフトがDVDディスクに限られる場合は、ピックアップの読みとり精度が低いのかもしれないので、修理を検討してみよう。

原因5　ソニーの気質

ソニーのハードは不具合が多く壊れやすい。突き詰めるとその原因はソニーの気質と技術力の高さにあるのではないだろうか。「部品は少ないほうがいい」「小さくできるものは小さくする」「メインのチップの性能を上げるためならば他の部分を限界まで削る」「F1マシンのように無駄を省き性能を追求する」……。

ウォークマンを水に浸し、持ち上げた時に隙間からこぼれた水を指して、「まだこれだけ小さくできる」と言い放った。その遺伝子が受け継がれているのだ。他のメーカーがやらないこと、できないことまで追求しすぎるが故の不具合なのかもしれない。

耐久度も性能です

好きなゲームが遊べなくなるほどの恐怖はありません。「壊れるな」とまでは言いませんので、なるだけ壊れにくいハードをお願いしますね。ハードメーカーさん。

発売間近！　気になるあのハードの耐久性

ゲームキューブ

発売から15年以上経過した今でも元気に動いている我が家のファミコン。カートリッジにこだわってきた任天堂が、ついに標準で光ディスクドライブを搭載したゲーム機、ゲームキューブを発売する。今までは、「壊れやすく子供のための商品にはふさわしくない」として、光ディスクの採用に慎重だった任天堂。それだけにゲームキューブのドライブの耐久度には注目である。

Xbox

マイクロソフトのハードといえば、PC用のマウスとキーボードとゲームコントローラだ。私も使っているが使い心地、耐久度とも抜群である。しかし原型となるパソコンは耐久度抜群とは言い難い商品であることもまた事実だ。数年まえからパソコンをリビングに送り込むことを目標として、パソコンの家電化を進めてきたマイクロソフト。その集大成であるXboxの耐久度に期待したい。

佐ぶ（さぶ）：ゲーム企画屋／似非ゲームライター。ホット・ビィ、アトラス、フリーランスを経て、現在は(有)アイデアポケットの代表。みんなから変人だと思われているが、変革する人ではなく、本当にただの変な人だ。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　古いハードのゲーム音楽はネット以外では手にはいらんのでしょうか？　（岡山県　うどん）

Q あのゲームスタジオの遠藤さんがネットの掲示板に現れているのはなんなの!?

ゲームスタジオ 遠藤雅伸 ネットとコミュニケーションを語る

いまだ語られるゲーム『ゼビウス』。それを作った男、遠藤雅伸。数ヶ月前、氏がネット掲示板「2ちゃんねる」で、『ゼビウス』に関する長年の謎の数々に次々と答え、話題になった。氏の行動の意味はなんなのだろうか？

「荒らし」も「あおり」も好きだった

——最近、頻繁に「2ちゃんねる」(※1)への書き込みを行うなど、ネット内での活躍が話題になっていますが……。

遠藤：それはちょっと違います。最近ではないんです。自分のサイトでは以前から発言していたし、個人の掲示板で『ゼビウス』が話題になっていれば書き込むことはまえからありました。そもそも十年以上まえからニフティーサーブに書き込んでたんですよ。2ちゃんねるに書きこんだだけで「最近遠藤が……」と言われるようになるなんて、いかに自分の視野の狭い人が多いかということですよ。

——はぁ。かなりのベテランネットワーカーだったんですね……。

遠藤：ええ。よく「荒らし」や「あおり」(他の発言者に文句をいったり、長文を延々書き込むなど、ネット掲示板の秩序を乱すこと)」もやりましたよ。以前、『ハビタット』(※2)を遊んでいた時も、荒らしみたいなことばかりやっていました。他のプレイヤーの持ち物を勝手に盗んだりね。

——どうしてそんなことを？

遠藤：要はシステム上可能な行動を取って何が悪いのかってことですよ。だってそうしたほうが面白いじゃありませんか。あの時も「迷惑な人がいます」ってユーザーからは嫌われたけど、管理者の方からぁとで「場を盛り上げてくれてありがとうございました」って礼を言われましたし。

ネットの面白さつまらなさ

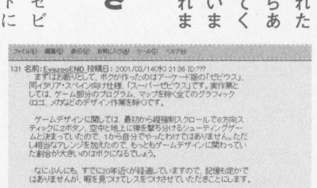
——遠藤さんが、『ゼビウス』に関してネットに書きこまれたりする理由ってなんでしょうか？

遠藤：同じ質問に何回も答えるのは時間の無駄だし、大変だからです。あれをすべてメールで受けてたらとんでもない手間ですよ。こうやって雑誌のインタビューに答えるのも、情報伝達として効率がいいからです。あと、嘘が伝わるのがイヤなんですね。昔、『ゼビウス』関係の本とかで、ずいぶん嘘を書かれてしまいましたから。2ちゃんねるに書き込むのは、情報伝達度が一番高いという点もあります。

——生のお客さんの声が聞けるから、とかそういうのではないんですか？

遠藤：そんな気は全然ないです。『ゼビウス』関連の発言は、あくまでファンサービスですし。

——遠藤さんの名を語る、いわゆるニセモノも掲示板に現れてますよね？



遠藤氏の2ちゃんねるへの書き込みが話題になったのは今年3月頃。『ゼビウス』関連の話題に限らず、方々のスレッド(話題)に出現して気軽に発言していく伝説のクリエイターの姿に、往年のファンたちは驚き、呆れ、戸惑い、喜んだ。

遠藤：今は自分の名前をIDにできる状態で書いてるんで(※3)、そう勝手に名前は語らないでしょ。これからは僕のように固定ハンドル(※4)で書きこむ人が増えると思います。だって匿名ってつまんないじゃないですか。

——責任が生じるからこそ、面白いと。

遠藤：そうですね。責任とらずに言いたいこと言ってるのはダメな人です。現状でも署名で掲示板に書きこむ人のほうが、しっかりした主張を持ってるし。そういった人の発言を「ウザい」とか「ニセモノだろ」と叩く人は、たいてい匿名で大した主義主張もない。そうではない、身元をちゃんと明かす人とは有意義な話ができますよね。

作り手の思惑を超えるユーザーの活動

遠藤：2ちゃんねるを通じて知り合いに

(※1) 1日のアクセス数、数十万を誇る、超巨大な“掲示板の集合体”サイト。(※2) 富士通による架空の都市を舞台とするチャットゲーム('90～'99)。(※3) 主に有名人の実名での書き込みを証明する、登録された名義。パスワードを打ち込んで使う。名前の後ろに「★」マークが付くのが特徴。(※4) ネットに書き込む際に署名を固定すること。不特定多数が介在できるネットでは、署名の変更は珍しくない。

なった人たちもたくさんいますよ。一番嬉しかったのは、小説版『ゼビウス』のＨＴＭＬ化（※5）を手伝わせて欲しいと言う人たちがいたことかな。今、彼らが作ってくれたモノを自分のＨＰ（※6）にアップしてますよ。

――そう言えばここ最近、妙に『ゼビウス』が各所で話題になっていますね……。なぜと思います？

遠藤：何でだろう？　30歳前後の人たちの共通の話題になってるからかな。29歳と31歳が多いんだよね。

――？

遠藤：31歳はアーケードで、29歳はファミコンで『ゼビウス』に触れてる。

――あぁ……。そういう今でも話題になってしまうモノを作りだせたという誇りみたいのはありますか？

遠藤：全然。そういうモノを作ったんだなぁというだけで。ファンの人のほうがよほど僕より『ゼビウス』に思い入れがあるし、良く知ってる。その研究の質と量たるや、信じられないほどです。他には僕が移植を手がけた『ウィザードリィ』とか。移植のバリエーションが多いんですけど、僕がやったＦＣ版、ＳＦＣ版、ＧＢ版と他社の移植版を比較して、どう違うか熱心に議論している人がいたり。

――近頃のユーザーは、ゲームの物語や世界設定の解釈についても、熱心に語る傾向にありますよね。

遠藤：僕の最新作の『ＤＴ』も、物語を解釈する楽しみを用意しています（※7）。公式サイトの掲示板とかでも議論が交わさているんですが、そこで正解は明かさないことにしてるんです。ユーザーが物語の書き手よりも、さらに面白いことを考えることもあるんでね。



遠藤雅伸（えんどう・まさのぶ）
'59年東京都生まれ。'81年ナムコ入社。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』などを制作。'85年にゲームスタジオを設立。寡作で知られる氏だが、先頃、GBで最新作『DT』を発表した。

――物語に深みを与えるように、わざと曖昧な書き方にしてるんですか？

遠藤：ええ。構想した10くらいの物語設定のうち、1くらいしか表に出していません。完全に設定したうえで、一部しか情報を出していないんです。すると当然、ユーザーの解釈に正解も不正解も出てきます。『ゼビウス』の時も同じ手法だったんですが、『ＤＴ』の世界設定量はその数十倍です。だから（設定上の謎解きというやや高度な面白さがあるため）か、『ＤＴ』には大人のファンが多いですよ。

"ボーイ・ミーツ・ガール"をやりたい

――ネットの情報伝達力や、コミュニケーションに関心をお持ちなんですね。すると、ネットゲームについても何か構想があるのでは？

遠藤：ゲームというより「出会い系サイト」みたいなのを作りたいね。ゲームを遊んで楽しいだけじゃなくて、ゲームを遊んだ"あとに"もっと面白いことがあるようなモノを。

――人の輪を拡げるようなモノを作りたい？

遠藤：それがやっぱ面白いよね。古い例だと『ドルアーガの塔』の宝物の取り方が噂で広まるような。それで、どうせネット向けに作るんだったら、全人口の半分いる女性が参加できるモノを作りたいなって思っています。"ボーイ・ミーツ・ガール"が起こせればいいと思うんです。

――それはゲームでは、なかなか実現できなくありませんか？

遠藤：所詮さぁ、レトロゲー（※8）の話題で熱くなってるような連中って、「ゲームで対戦するなら男と女、どっちを相手にしたい？」って聞いたら、9割以上は「男のほうがいい」って言うような腰抜けばっかりですからね。「ゲームと女とどっちが好きですか」って聞いたら「う〜ん、ゲームかな」ってヤツが多い。それじゃダメだと思うんだよね、2次元の女の子ばかり相手にしてちゃ。実際の恋愛感情はゲームのようにパラメータで規定されてるわけじゃない。そういう現実を直視しなきゃダメですよ。

――『イシターの復活』（※9）も女の子と遊べるように、プレイヤーキャラを男女のペアにしたんですよね。でも『イシター』をしに女の子とゲーセンに行く人なんて……。

遠藤：いなかった。それが寂しかったなぁー（笑）。その点、インターネットはチャットに女性が参加しているんで、ネットゲームを作るならその辺に仕掛けていきたいと思っています。男から女を引き入れるのは難しいと思うんで、女性から拡がるような簡単で面白いモノをね。簡単で初心者向けということでは、今はｉアプリでゲームを作ってるんですが、触っただけで、説明なしで内容が分かるゲームを考えているところです。僕的に「これからゲームを始める人のためのゲームを作らにゃいかんなぁ」というのが21世紀の課題なんで。

矢本広（やもと・ひろ）：実際に遠藤氏にお会いしてみて、その有名人らしからぬ飾らない（というか頓着のない）お人柄に拍子抜け。でもどこか清々しい印象がありましたよ。

（※5）［小説を］HPに掲載できる状態にすること（※6）http://ends.tripod.co.jp/（※7）『DT』では物語が断片的にしか語られず、頭の中でその断片を再構築し、不足分を想像力で補わなければ、物語の全体像が掴めない。（※8）過去の作品であるゼビウスの話は、2ちゃんでは主にレトロゲームのスレッドで語られている。（※9）ギル（男）とカイ（女）、二人のキャラを2本のレバーで個々に動かす仕様になっていた。

Q 低価格ソフトって売れているの？　それに採算とれてるの？

我が道をゆくパンドラMAXシリーズ
～『ONI零～復活～』が売れたワケ～

1980円という価格でソフトを供給し続ける驚異のメーカー・パンドラボックス。本当にそんな価格で会社を維持することができるのか？　代表取締役である飯島健男氏に聞いてみた。そこにはゲームに対する惜しみない愛情があった……。

新規ユーザーに支持されスマッシュヒットに

—パンドラマックスシリーズを1980円という低価格に設定した理由を教えて下さい。

飯島：子供たちにもっと遊んでもらいたかったからです。メーカーは「子供に夢を」と言いつつ、おもちゃと比べて、かなり高い値段でゲームを売ろうとする。それなら、もっと安い値段で出せばいい、単純にそう思ったんです。

—低価格にするというのはかなりの英断だったのでは？

飯島：それまで自分がゲームを作って貯めたお金が1億5000万円くらいあったんです。それをとりあえずユーザーに還元しようということで始めたんですが、途中で思い切りなくなりました（笑）。

—それぞれ何本ほど売れましたか？

飯島：1本目の『ドラゴンナイツ・グロリアス』（RPG）は、初回7000本で、この時に、もう止めようかなと思いました（笑）。でも、そのあとリピートがすぐにかかって、結局9万本に達しました。未だにこのタイトルは月に2～3000本はリピートが来てます。最近のゲームってすぐ死んじゃうものが多いので、そういう意味では、うちのソフトは優秀なのかな、と思いますね。とはいえ、最初に3万本くらいは発注がないと、とても次の作品を作れる状況にはならない。でも、とりあえず始めたんだから、お金がなくなるまでやってみようと。それで、次が、『死者を呼ぶ館』（ホラーAVG）。それが、初回1万5000本で、今5万本。3本目は『ラビッシュ・ブレイズン』（ギャグRPG）で、初回2万で今は6～7万本。まあ、この頃はコンスタントに5万本売れればやっていけるかな、と思い始めていた時期です。ただ、最初に考えていたよりもユーザーの要望が増えてきた。他のゲームではできるのに、何でこれではできないんですか、と言われるわけです。お客さんにとっては、「安いから」というのは口実にならないんですよね。そうなると今度はその声に応えないといけない。すると、どんどん開発費も人件費もかさんで……。そして、4本目の『Catch!～気持ちセンセーション～』（恋愛AVG）。これが、ものの見事に売れなかった（笑）。初回1万5000本で、未だに3万本いってない。ここでお金がなくなってきて、5本目の『ごちゃちる』（AVG）がダメだったらもう終わり、という状況にまで追い込まれた。で、これも見事に売れなかった（笑）。限定版が1万本ちょっとで、通常版が1000本しか注文が来ない。この時点で最初のお金は尽きていました。その後の6本目が今回の『ONI零』です。

—資金が尽きてしまったのに、1980円でリリース!?

飯島：本当は4800円なり5800円なりで売ればよかったのかもしれませんが、それをやったら他のメーカーさんと同じになってしまうので、せめてパンドラボックスにしかできないことをやろうと。それで、僕が借金をして、1980円のまま出しました。とはいえ、初回2万本しか注文がなくて……。で、もう、諦めて会社を閉める覚悟で全部整理を始めた。そうしたら、なぜか徐々に売れ出して。今は15万本出まして、最終的には20万本を何とか達成しそうな勢いです。幸いにして、何とか続きを作れそうですね。

—売れる手応えは初めからありましたか？

飯島：ファンには、僕のシナリオは最後になって話が急展開するから、最後まで遊ばないと面白さが分からない、とよく言われていたんです。で、今回の『ONI零』は、僕の作ったゲームの中では一番簡単なんです。だから、誰でも必ず最後まで遊べる。最後まで遊んでくれれば、絶対に面白さは伝わる。そういう自信はありました。

—新しい購買層の開拓に成功したと。

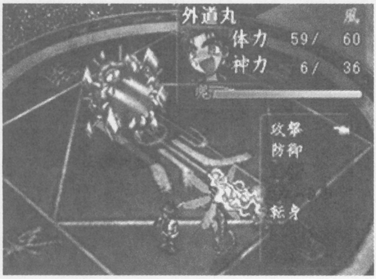
あなたが抱いているゲームへの疑問は？
「見るからに売れなさそうな洋ゲー」が日本で発売される事がありますけど、あれって売れるんでしょうか？　（秋田県　AYU）

飯島：パンドラマックスシリーズは、当初、子供のためにと思ってソフトを出していたんですが、ユーザーの平均年齢はだいたい20歳前後だったんです。どちらかというと低価格でなくても買えるでしょ、という人たちですよね。それが今回は、中高生。それも今までのシリーズのファンじゃない人たちが一気に増えた。そういう意味ではすごく嬉しいですね。

子供たちのために夢を与えたい

——他の低価格ソフトを意識してますか？

飯島：ああいうのとは全然違う世界ですね。あれは、いかにコストを安くして利益を出すか、ということですから。



基本的にはシンプルなシステムのRPG。ユーザーに対してはかなり間口が広く、誰でもできるレベル。

普通のメーカーと方法が違うだけで、会社として利潤を追求するという目的は変わらない。でも、僕は子供の頃、いろいろなものから刺激や面白いことを体験させてもらったから、恩返しじゃないですけど、子供たちにいい思いをさせてあげたいな、と思ってやっているだけなんです。ある意味、趣味ですね。超破格の開発費をかけた自主制作。『ONI零』だって、制作費は7〜8000万かかっています。それだけかけて採算を取れるめどが立たないまま、1980円という訳の分からない価格で出したんですから(笑)。1本売れても利益は7〜800円の世界です。

——そこまでしても、子供たちのためにがんばると。

飯島：昔、少年サンデーの編集長だった平山さんという方から「君は手塚治虫と藤子不二雄、どっちが偉大だと思う?」と聞かれたことがあるんです。一般的には手塚治虫ですよね。僕も手塚治虫だって答えた。そのとき言われたのが、「君はクリエイターだね」と。「持ち込みに来る人間が、尊敬するマンガ家にあげるのは手塚治虫が一番多い。逆に、一番少ないのは藤子不二雄だ。でも、編集者から見れば、読みたいという人たちがいるから、マンガ家がいるんだよ。手塚治虫には、自分も手塚みたいになりたいと思わせる力がある。でも、そうやって書き手ばかり増えたって商売としては成り立たない。私たちが育てたいのは藤子不二雄なんだ。子供たちは、他のどのマンガ家を通らなかったとしても藤子不二雄だけは絶対に通る。だから、僕らの商売も成り立つんだ」。そう言われた時に涙が出てきて……。ゲーム業界でもそういう人間がクリエイター側にいなくてはいけないんじゃないか、と思いました。利益云々ではなくて、ゲームは子供のものだから、子供のお小遣いで買えるものを作っていきたい。強くそう思います。

——今後の展開を教えてください。

飯島：低価格路線はとりあえず続けますし、その時その時でユーザーが喜んでくれるものをどんどん発表していきたいと思います。最終的には子供たちのために1000円以下で発売したいところですね。それにもし、どれかのタイトルが100万本を達成したら、その利益をすべて使って、全国の孤児院にコンピュータ教材を寄付しようと思ってるんです。これはずっと自分の心中に秘めていたんですが、達成できなさそうなので今言ってしまいます(笑)。まあ、利益が出てもなるべくユーザーに還元したいと思いますね。

——お忙しいところ、どうもありがとうございました。

『ONI零〜復活〜』とは？

パンドラマックスシリーズVol.6『ONI零〜復活〜』は、GBとSFCで計7作発売された和風RPGシリーズ『ONI』シリーズの世界観を受け継いだ新作。人と妖魔が相争っていた平安時代。その狭間にあって双方から敵視されていた「隠忍（おに）」の一族は、隠れ里でひっそりと暮らしていた。だが、この村に住む司狼丸という少年が、誤って里の結界を解いてしまう。里は役小角率いる五行軍に滅ぼされ、司狼丸と仲間の子供たちは復讐を誓う……というのが冒頭の展開。

基本的にはオーソドックスなRPG。主人公たちは変身能力を持つ隠忍の特性を活かして戦う。能力アップのための神様探しや、他人の依頼を解決するやり込み要素がある。戦闘のテンポが遅いのが欠点だが、人と妖魔が骨肉相喰む陰惨な世界観、弱者が背負う業を描く救いのないダークな物語と、低価格を感じさせないサービス精神満点のクオリティが話題に。口コミで広がったが、初回本数が少なかったこともあり、一時期は品薄状態に。発売してから数ヶ月の間リピートを繰り返し、現在もその流れは止まっていない。なお、続編の発売も決定している。

卯月鮎（うづき・あゆ）：ライター。病膏肓に入ったか、自宅でトゥインクルレースなんかが買えちゃう地方競馬の電話投票システムにまで加入。「馬番1・2・3のワイドは来る」理論などを日夜検証中。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？
ゲーム雑誌によく載っていた「裏技」は、誰がどうやって発見していたのか不思議でした。
（栃木県　メタスラファイト）

Q　ゲームっていくらあれば作れるの？

ゲームソフトの原価に迫る

〜これだけあればゲームが作れる〜

ゲームソフトは一体いくらあれば作れるのか。ゲーム好きなら誰でも一度は考えることだろう。素朴でありながらも、なかなか答えを知ることのできなかったこの疑問に迫ってみた。

原価って何？

原価。その昔あそこの半額シェイクって半分水なんだよね、という噂で遊んだ時、無意識に取り入れていたあの考え方であり、やや厳密には、開発や販売にかかった費用の単位あたりの値のことだ。ゲームソフトで言えば、5800円（消費税別）のパッケージ・ソフト1本あたりに換算した開発や販売費用のことである。式をたてるならば原価［円／本］＝開発費用［円］÷販売本数［本］だ。

販売本数は、週刊のゲーム誌に数字がずらっと並んでいるように比較的手に入れやすい情報だ。正確さはともあれ、ザックリとした情報には困らない。

しかし、開発費用はどうだろうか。ごく稀に広告のネタになることはあるが、「数十億の大作！」と煽られても、実際のところサバを読んでいるのか逆サバなのかすらサッパリわからない。それどころか、普通は、積極的には表へ出て来ない情報だ。

そこで、原価を知るために、未知の領域、開発費用の実際を探ってみよう。

GB1本70万円 PS1本100万円

驚くなかれ、70万円あれば、携帯用ゲーム機のソフトが丸々1本開発できる。一体、銀行員の月給以下の費用で、どうゲームが作られるのだろうか。

「たとえ志は低くとも、ゲームを作り続けることに意味がある」と自認する有限会社イージェー代表取締役橋本和明氏に、極限のゲーム制作現場の実態をうかがっている。

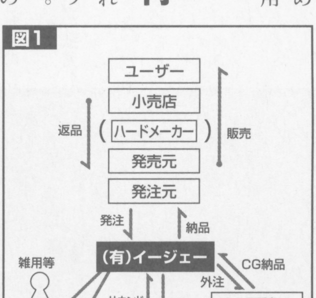
イージェー社は、様々なハードウェア、様々なジャンルのソフト開発を手がけているが、その最大の特徴は、非常に低コストでゲーム制作を請負うことがあるというところだ。背景には、請負側（イージェー社）としては、会社にお金が入って来るのが重要であり、一方発注側は、ゲームをつくることが決まっているという相互補完的な関係がある。今回はその中でも、「採算ギリギリのラインで受注した（受注せざるをえなかった）例」について詳しく伺った。

GB用ソフト開発を例に取ろう（図1）。

開発期間は、通常3ヵ月程度。中には、なんと3週間というものもある。これはプログラムやデータの多くを使いまわせる続編ならではの短さだ。

期間中、プログラムは1〜2名が担当し、必要に応じ開発機材代わりにエミュレータを使うこともあるという。CGは1枚あたり5000円で数十枚を外注、サウンドも外注で1曲につき3000円程度だ。

図1



あなたが抱いているゲームへの疑問は？　バグのあるゲームソフトって本当に商品と言えるのでしょうか？　僕はそんな不良品に金払ってまで買おうとは思いません。（福島県　タリラリラン）

そして、これらを全部まとめた費用が、最低の水準で70万円、最多コスト帯で150万円前後となる。

コンピュータシステム開発など一般のプログラマーの場合、月給は大概40万~60万円なので、3ヵ月も拘束すると、その人件費だけであっさり150万円を突破するはずだが、ここがカラクリ。ことの良し悪しは別にして、20歳代後半のゲームプログラマの月給は悲しいかな20万~25万円程度と格段に安い。

すると、GB1本70万円が最低ラインとして正しい数字であるとご理解いただけるだろう。

加えて、この1~2名のプログラマが同時に複数のタイトルをこなしている場合もあり、実質的な開発費用はさらに少ない可能性もある。

やはり、知的労働集約産業のコンピュータゲーム業では、規模の大小によらず、人件費を如何に抑えるかが大きなポイントになるようだ。（参考：表1）

同様にPS用ソフトも、既存のプログラムをリメイクして済むタイトルであれば期間1.5ヵ月、費用は100万円で開発できるとのこと。

通常でも、開発費が1000万円を割るソフトはざらにあり、多くは500~700万円の開発費だという。

請負側としては、300万円を分水嶺として、やっつけ仕事と、いい仕事に分かれるという。

華麗なるコストカットのテクニック

低コストゲーム制作の特徴は、如何に費用を減らすか、という多様なテクニックにも現れている。

ここで、いくつか紹介しよう。

まずは「CG倍増マジック」。

CGの外注費用が1枚あたり5000円としよう。キャラクターひとりが描かれたものも、2人が描かれたものも、1枚の絵であるので当然同じ費用だ。

では、2人の立ちポーズが描かれたCGを上手に切って、2枚の立ちポーズCGとして使ったらどうだろうか。

そう、実質的な費用が半分の1枚あたり2500円になるのだ。とても地道かつ効果的な費用削減テクである。

極端な話、ゲームの全キャラクターが描かれたCG1枚でも5000円のはずである……勿論、外注先が引き受けてくれるかが問題だが。

続いて「なんちゃってAI」。

NPCのアルゴリズムを乱数で済まして、工数を一気に稼ぐというテクニックである。

多くのプレイヤーがエンディングまでゲームをプレイしないことを考えれば、後半に登場するNPCの思考システムに注力したとて、ただの自己満足か無駄な努力になりかねない。

そもそも、思考システムに見合う数のCGやモーションが揃っていなければ、プレイヤーがいくら画面を注視しても、何も認知できない。

もちろんその気になれば大概のアルゴリズムは組めるのだが、費用対効果を考えて見切りをつけるのだ。

そして「枯れた技術専門指向」。最新技術へ無闇に深入りしないというテクニックである。

たとえば3DCGや、3DCG

表1　外注費用等の一例

シナリオ	100万円
機材のソース	2~3万円／月（PSの場合）
3DCGムービー	1000万円／分
3DCG	5万~200万円／モデル
2DCG	5千~4万円／枚
声優	5万~10万円／日
録音スタジオ	5万円／日
サウンド（BGM）	3千~10万円／曲
プログラム（機材費含む）	①40万円~60万円／人月 ②20万円~30万円／人月 ＋ロイヤリティ（2~3%）
雑誌広告	60万円／見開き

表2

ソフトメーカーのハードメーカー／問屋への卸値	
任天堂	定価の65~75%
SCE	定価の53~57%
セガ（DC）	定価の53~57%
マイクロソフト(Xbox)	不明
PCソフト	定価の50%

ROM原価（推定）		
PS2	¥1,200	
PS	¥700	※1
GC	¥1,100~1,200	
DC	¥1,100~1,200	
GBカラー	¥1,600~1,700	※2
GBアドバンス	¥1,800前後	
Xbox	¥800~900	
PCソフト	¥100~200	

※1　定価が5800円以下のものはROM原価が定価の15%となる。
※2　32Mバッテリーバックアップ付きの場合。

を利用した2DCGは、一年経つと担当スタッフに要求される技術もセンスも激変する。

こうした成長著しい技術は、その変化について行くこと自体にすら価値が認められるが、そのための費用はばかにならない。

必然的に、低コストソフトとしてはオミットすべき対象となる。結果的に、所望のCGを出すまでに半年以上の研究期間が必要となるようなハードウェアには、手を出さない傾向が生まれる。

費用削減の他に、利益を捻出するテクニックもある。

「プログラムのリサイクルシステム」はその好例だ。

すなわち、プログラムをできるだけ共通化＝ライブラリ化・エンジン化して、複数のソフトをデータ差し替えだけで作るという、プログラムやデータ、ゲームシステムの有効再利用のことだ。

具体的には、開発費が1本あたり300万円のソフト制作を、3本まとめて900万円で請負う。そして、エンジンを共通にすれば、プログラム開発費2本分相当の利益が余計に得られることになる。

また「タイトルに相応しい無理のないハード選定」も重要だ。

どのハードで売り出しても、販売本数に差がないのならば、開発費用がよりの少ないハード向けにソフト開発をするという判断である。

たとえば、GBAはGBに比べて画面のレゾリューションと色数が向上しているため、CGの制作費がGBの2倍以上になる。もし、定価や販売本数見込みに大差がないのならば、どちらのハードで出すのが、よりお得か…ということだ。

通常、機種によってゲームの面白さが大幅に変化することはないので、ここの判断は非常に重要だ。

これらテクニックを概観すると〝早くて安くて一通り〟というゲーム制作に対するスタンスが浮かんでくる。低コストでゲームを制作し続けられる秘訣は、この辺りにあるのかもしれない。

金持ちメーカー 貧乏メーカー

低コストのゲーム制作を、「面白いかどうかはさておいて、商品を出しさえすればいい仕事」と括るのでは、どこか安易さが否めない。しかし少なくとも、新しいハードや新しい遊びの開発へ果敢にチャレンジし、先行者利益を取りに行くというリスクを回避していることは確かである。

さながら、全力疾走の自転車操業を強いられている状態では、下請けメーカーのリスク許容度が低いのも当然であろう。

1タイトルあたり数百万円の開発費で仕事を請負い、会社を運営している状態では、内部留保はちっとも増えない。(図2)

これは、下請けメーカーに限らず、過去のゲームから収益があがらなくなった（続編ものが売れない、グッズの売上が落ちた等々）メーカーにも当てはまる。

一方で我々は、過去に開発したソフト資産が確実に収益を産み出し、ソフト開発プロジェクトに直接関わっていない社員を数多く抱えていられるメーカーの存在も知っている。

金銭的に温室のような開発部門を維持でき、パトロン役も果たし得る金持ちメーカーは、出来の良いタイトルを開発できる確率が高くなり、資産があらたな資産を産

図2 内部留保が増えない

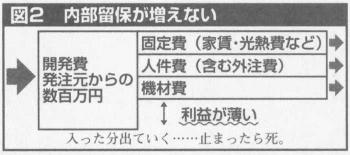


図3 資産が資産を産む

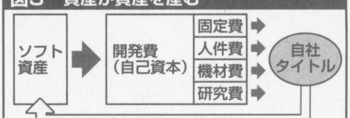
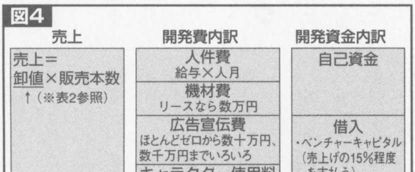


図4



あなたが抱いているゲームへの疑問は？ “自称超大作”って何ですか？　大作か否かを決めるのは、ユーザーでしょう。（岡山県　ゲーマーZ）

む幸せな循環を作れるのだ。(図3)

赤字ソフト早見表

最後に、あるゲームソフトが黒字なのか赤字なのかを、大雑把に判定できる、赤字ソフト早見表を提案したい。(なお、各種の数値は、編集部が独自に情報収集した推定値である。)

まず、表1、表2を参考にしながら、図4の開発費内訳（人件費、機材費、キャラクター使用料、広告宣伝費）の各欄を埋める。

次に、開発資金内訳(自己資金、借入金(銀行、VC、社債)、その他)の各欄を埋める。両者の合計は同じ金額になるはずだ。

続いて、メーカー卸値と販売本数とから売上を算出する。もし売上と開発費の差額がプラスなら黒字、マイナスなら赤字だ(図4の例)。

この図表を叩き台にして「あの100万本ソフトは黒字だったのか?」とか、「俺が参加しているこのプロジェクトは、何本売れれば採算が取れるのか?」など、シミュレーションしてみてはいかがだろう。

赤字ソフト早見表

例1-1　ハードの種類と人件費・機材費から採算分岐となる販売本数を推定

売上＝卸値×出荷本数 3400円×n	人件費 500万円(外注費)	自己資金 0
	機材費 人件費に含む	
	広告宣伝費 500万円	
	キャラクター使用料 ＝定価の4〜8%×本数 0	
	パッケージ代一式 ROM代 ＝ROM原価×本数 700円×n	借入 (銀行／他) 1000万円 ＋パッケージ代
	パッケージ代一式 取説印刷代 ＝100〜200円×枚数 100円×n	
	パッケージ代一式 ケース代 ＝100〜200円×本数 100円×n	
	利益　3400×n＝1000万円＋900×n 2500×n＝1000万 n＝4000[本]以上で黒字	
売上げ合計 3400円×n	開発費合計 1000万円＋900円×n	＝資金合計

例1-2　例1-1で販売本数が確定した場合

売上＝卸値×出荷本数 3400円×3000本	人件費 500万円(外注費)	自己資金 0
	機材費 人件費に含む	
	広告宣伝費 500万円	
	キャラクター使用料 ＝定価の4〜8%×本数 0	
	パッケージ代一式 ROM代 ＝ROM原価×本数 700円×3000本	借入 (銀行／他) 1000万円 ＋パッケージ代
	パッケージ代一式 取説印刷代 ＝100〜200円×枚数 100円×3000本	
	パッケージ代一式 ケース代 ＝100〜200円×本数 100円×3000本	
	利益　250万円の赤字	
売上げ合計 1020万円	開発費合計 1270万円	＝資金合計

例1-3　例1-1を下請けの制作会社から見た場合

売上＝卸値×出荷本数 500万円 (開発委託費)	人件費 プログラム　25万×2人×3ヶ月 サウンド　50万円 シナリオ　100万円 CG　1万円×100枚 声優・スタジオ代　100万円
	機材費 人件費に含む
	広告宣伝費 0
	キャラクター使用料 ＝定価の4〜8%×本数
	パッケージ代一式 ROM代 ＝ROM原価×本数 0
	パッケージ代一式 取説印刷代 ＝100〜200円×枚数 0
	パッケージ代一式 ケース代 ＝100〜200円×本数 0
	利益　0
売上げ合計 500万円	開発費合計 500万円

例2　ハードと販売本数が分かっている場合の判定例

売上＝卸値×出荷本数 3400円×5万本	人件費 20人×60万円×12ヶ月 推定
	機材費 人件費に含む
	広告宣伝費 3000万円　推定
	キャラクター使用料 ＝定価の4〜8%×本数 0
	パッケージ代一式 ROM代 ＝ROM原価×本数 700円×5万本
	パッケージ代一式 取説印刷代 ＝100〜200円×枚数 100円×5万本
	パッケージ代一式 ケース代 ＝100〜200円×本数 100円×5万本
	利益　5000万円の赤字 └少なくとも販売会社は赤字
売上げ合計 1.7億円	開発費合計 2.2億円

プロフィール：山吹モモンタ（やまぶき・ももんた）：'70年生まれ。ゲームプログラムや企画もしている駆け出しライター。会社は2〜3割が稼いで残りは穀潰し、創る者と稼ぐ者は往々にして別、なる言葉が頭に浮かんでは消える今日この頃。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　ゲームへの情熱を失わないうちに、本当にやりたいゲームに出会えるだろうか。「新しい」「よくできている」とか言われても、求めるものと違っていたら意味がない。(大阪府　青い猫使い)

Q あのゲームソフトは一体いつになったら発売されるの？

幻のゲームソフトの行方を追う！

各誌の「ソフト発売日予定表」からいつのまにやらフェードアウトしていった数々のタイトルたち。今回はその中でも、熱烈なファンが多いと思われるソフトの行方をトコトン追ってみた。

メタルマックス　ワイルドアイズ

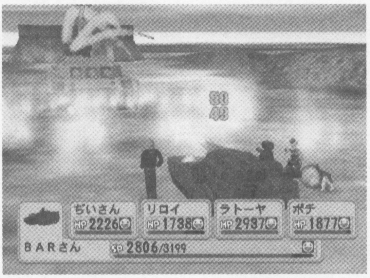
発売：アスキー／機種：DC

FC・SFC時代からのゲーマーならば、今も根強い支持を受けている戦車RPG『メタルマックス』シリーズのことはご存知だろう。その最新作『メタルマックス　ワイルドアイズ』（以下『ワイルドアイズ』）が、85％まで開発が進んでいたにも関わらず、昨年10月に発売中止となってしまった。

開発元であるクレアテックの代表、宮岡寛氏によると、発売中止の発表後「なぜ中止に？」「発売してくれ！」という声が自社サイトの掲示板に殺到し、閉鎖せざるを得なくなってしまったという。

今回の発売中止の決定は、発売元であるアスキー側の事情によるもの。経営不振だったアスキーがリストラ策の一環として、ゲームソフトの委託制作をすべて中止にしてしまったのだ。だからクレアテック側から「絶対出します」とも「絶対出ません」とも明言できず、このような混乱が起こってしまったというわけである。

さて、中止の決定からかなり月日が流れてしまったが、再び発売される可能性はないのだろうか？　宮岡氏によると、スタッフたちには発売したいという意志があり、実は今も水面下では発売に向けて動いているという。可能性としては2つ。改めて他社から発売するか、自社で資金を集めてオリジナルブランドで発売するかだ。



宮岡氏のご厚意により現在開発中の画面を手に入れることができた。ファンにはたまらない一枚だ。

しかし、具体的な販売本数の見通しが立たなければ、他社を説得することも資金調達することもできない。『メタルマックス』シリーズには根強いファンがいるものの、前作が発売されたのはSFC時代であるため、見通しが立てづらいのが現状である。ゲーム業界自体の閉塞感もあり、簡単に発売というわけにもいかないようだ。

そうなると、発売を望むファンは心配になってくるだろうが、逆に言えば「需要があると証明できれば発売できる」という点に注目してほしい。ユーザーからのハガキやメールも、数千通という単位で集まれば説得の材料になるという。『ワイルドアイズ』を幻のゲームにしたくないという方は、何らかの形で「ここに一人の消費者がいる」ということをアピールすべきだろう。

サンダーフォースⅥ

発売：？／機種：？

ネットのSTG系サイトで、まことしやかに語られている噂がある。「『セガガガ』が売れると、DCで『サンダーフォースⅥ』（以下『TF6』）が発売されるらしい」というのだ。

確かに『セガガガ』には、『R-720 with Syrinx』という「それっぽい」STGがミニゲームとして収録されているが、それとこれとどう関係あるのだろうか？　それに、『サンダーフォース』シリーズの開発・発売元であるテクノソフトは、ゲーム開発からすでに撤退している。この噂にどれだけの信憑性があるのだろうか？

情報の出所を探るうちに、雑音工房ノイズという音楽制作集団に辿りついた（※）。代表の長崎繁氏によると、確かに『TF6』開発プロジェクトは

存在しているという。しかし、詳しく伺ってみると噂とは異なる点も多々あった。

話を整理すると、テクノソフトを退職したスタッフたちが「個人的に」集まって、いわば同人活動的に『TF6』を制作しているのだという。この件とテクノソフトは一切関わりがない。また、『R-720 with Syrinx』のムービーと音楽を『TF6』メンバーが作ったのは事実だが、それは『サンダーフォースV』のパロディをやりたいという『セガガガ』開発者の意向から出た話で、『TF6』発売との直接的な関連はない。「『セガガガ』が売れると〜」というのは、ユーザーの願望が生み出した噂に過ぎなかったようだ。

現在、ウィンドウズで『TF6』を開発中だが、まだ方々に話を持っていっている段階で、ハッキリしたことは何も言えないという。STGファンとしては、『TF6』が幻のソフトとならぬよう期待をかけたいところだが、今は静かに情報を追いつつ、次の動きを待つしかないだろう。



雑音工房のHPではストーリーやCGを閲覧することが可能。彼らの作品への熱い思い伝わってくる。

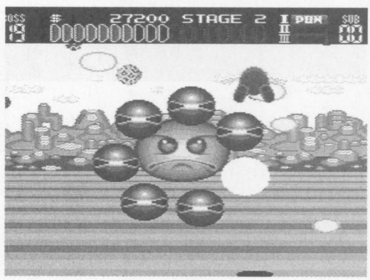
スペースファンタジーゾーン

発売：NECアベニュー／機種：PCエンジンCD-ROM

昔々、PCエンジンで『スペースハリアー』と『ファンタジーゾーン』をそのまま足したようなゲームが出るはずだった。遠い昔の出来事である。ところが今になって、その『スペースファンタジーゾーン』が世に出回っている。もちろん正規の販売ルートではなく、ネットオークションなどを通じてだ。今でも根気強く探すと、出品されているのを確認できる。

残念ながら編集部で入手することはできなかったが、実際に買った方によると、その品物は付属品などが一切ないCD-R版で、入手価格は3万円。オークションを通じて手に入れたのだが、それ以前にもソフトコピー集団からオファーがあったという。ちなみに、ソフト自体の完成度は95％程度ではないかとのこと。

違法性の強い品物なので、手を出すことは決してお勧めしないが、ネットのカオスには時折こんな過去の亡霊が現れる、ということは知っておいていいだろう。



ホントに2つのゲームを足しただけのようなグラフィック。これはこれで楽しく遊べそうだ。欲しい!!

ムーンストーン

発売：BPS／機種：PC-98

『ムーンストーン』は、パソコン用RPG『ザ・ブラックオニキス』（'83年）の3作目にあたる。'86年ごろから雑誌の予定表に載り、広告まで打たれていたのに発売中止に……なっていない。そう、『ムーンストーン』は「中止ではないが発売されていない」ソフトなのだ。もっとも、BPSの日本法人が閉鎖された今、絶対に出るわけがないと思うが、どこかでこの話にケリをつけねばならない。

元BPS社員で『ムーンストーン』の制作に関わり、つい最近もGBC版『ザ・ブラックオニキス』の開発に携わった有限会社リキッドの松方哲哉氏によると、『ムーンストーン』は実に3度も開発されていたという。1回目はハワイの開発室で作られていたが、何らかの事情で頓挫。2回目はそれを日本の開発室で引き継いだが、スタッフが他のソフトに関わっている間に自然と開発がストップ。仕切り直して3回目の開発に取りかかったが、人の入れ替わりで気がつくと『ムーンストーン』開発スタッフが2人しかいない状態となり、またもストップ……。

しかし、それでも発売が中止にならなかったのは、「社長の思い入れではないか？」と松方さんは語る。『ザ・ブラックオニキス』は『ドラクエ』よりもずっと以前からあった最初期の国産RPGであり、またBPSが初めて世に放ったソフトでもある。深い思い入れがあって当然だろう。PC-98で開発されていたものが出ることはありえないが、何らかの形でその名を受け継ぐものがこの世に出る可能性は否定できないと言う。海外のBPSがPS版を開発していた（いる？）という話もある。『ムーンストーン』は、未だにケリのつかない幻のソフトなのだ。

RD（あーるでぃー）：そういえばメガドラ版『マーブルマッドネス』（テンゲン）のマニュアルに、「なぜPCエンジン版が出せなかったか」という言い訳（?）がつらつらと書かれてたなぁ……などと過去を振り返りがちなフリーライター。

（※）雑音工房ノイズ　http://www.try-net.or.jp/~noise/

Q 最近昔懐かしいゲーム音楽が再販（？）されていますが、なぜですか？

よみがえったゲームミュージック 制作者とファンの熱意が実現させた"復刻"

'80年代後半、アーケードゲームを中心としてゲームミュージックブームが巻き起こった。ゲームミュージック下火の現在、そんな時代に発売された数多のアルバムが蘇り始めている。今、ゲーム音楽の市場でなにが起こっているのだろうか？

なぜ今、"復刻"なのか

ハードウェアが進化し、オーケストラのような生演奏をもゲームミュージック（以下GM）として鳴らせるようになった今、コンピュータゲーム黎明期の独特の電子音で作られたGM――チープな音源で開発者が奮闘していた時代の音楽――を収録した、昔のGMアルバムを求めるムーブメントが起きている。

『ゼビウス』『アウトラン』などの、往年の名作GMのアルバムは長い間廃盤になっており、入手が困難であった。しかし今、それらのアルバムをサイトロン・デジタルコンテンツ社（以下サイトロン）（※1）が、「レジェンドシリーズ」と題して、復刻し始めている。思いもかけないアルバムの復刻にGMファンは歓喜した。

しかし静かなムーブメントがあったとはいえ、GMが比較的マイナーな存在であることは確かだ。なぜこのような企画が実現できたのか。レジェンドシリーズのディレクターであり、自身生粋のGMファンという、サイトロンの八木氏にお話を伺った。

◆

――「GMO」レーベル（※2）など、往年のGMを復刻されたきっかけは？

八木：それだけ需要があったということです。当時GMを聞いていたのは、お金に自由が利かない学生が中心層だったと思います。そういう人たちが社会人になり、自由に物が買えるようになった。しかし欲しかった物がもうない。そういう状況があり、その気持ちに応えたいと思いました。

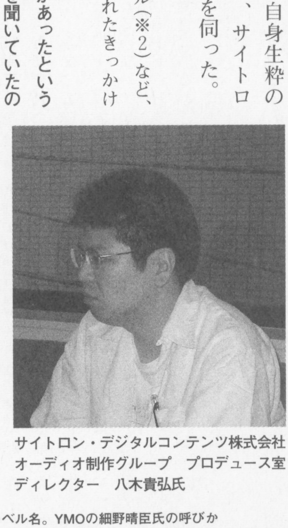
始めは『ビデオゲームミュージック』（※2参照）から出していく予定でしたが、順番にこだわらずに、出せるものから出していこうというスタンスでやっています。ユーザーの需要があり、かつ発売が可能な物なら、アポロン社（※3）などのアルバムの復刻も検討したいです。

――古いGMをユーザーに届けるならば、データ配信という方法もあると思うのですが……。アルバムにこだわった理由は？

八木：データ配信も検討しましたが、やはりジャケットなどを含めた"モノ"あってこその復刻だと考えたんです。

"復刻"と謳うからには、なるべく当時のままを維持したいと考え、当時入っていたノイズなどもそのままに、「それも含めて当時の音」という解釈で作っています。

価格（現在発売中のものは各2100円）は、もう少し安くしたかったのですが……。その分商品性を高めるために、ブックレットの誤植の修正や、見やすさを考えたレイアウトの再配置、曲ごとのトラックの切り直し（※4）、など、手を加えています。当時の製作工程の関係でジャケットが2種類存在する物は、両方のジャケットが付属するように交渉しています。さらに、復刻に当たって追加した要素（作曲者インタビューや収録ゲームの紹介［使用音源やチップ名などその詳細さは圧巻！］）は、オリジナルの



サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社
オーディオ制作グループ　プロデュース室
ディレクター　八木貴弘氏

（※1）HPアドレス：http://www.scitron.co.jp/（※2）アルファレコードより設立されたGM専門のレーベル名。YMOの細野晴臣氏の呼びかけで制作された世界初のGMアルバム『ビデオゲームミュージック』が設立のきっかけ。（※3）『グラディウス』や『くにおくん』などをメインに、主にカセットテープでアルバムをリリースしていた会社。

ジャケットと分離するなどこだわっています。

――『スーパーゼビウス』のように発売が延期になったり、中止になったタイトルもありますね。どういった理由からなんですか？

八木：『スーパーゼビウス』は、遠藤（雅伸）さんと打ち合わせて、ＣＤ内に『ゼビウス』の小説（'91年に双葉社から単行本化された物）を収録する予定だったのですが……権利関係などもあって結果的に収録できなくなり、加えて他にも諸々の事情が重なって延期になっております。

中止になったタイトルは権利問題が主です。音源の問題（カバー曲の存在など）や、ジャケット写真の問題（他社のメーカーロゴが写ったゲーム画面など）、曲目の名称（固有名詞の使用など）といった、当時問題なかったものでも、現在権利が発生しているもの、そしてこれから発生する可能性のあるものが多くあります。それら一つ一つを各方面に許可を取っていかねばなりません。その過程で残念ながら再収録が難しかったり、構成を変えざるを得なくなるものも出てきます。そうなるともう〝復刻〟とは呼べない。そういう理由から中止になったりもしています。もちろんこれから予定しているアルバムにも起こりえる問題ですが、決してメーカーが非協力的なわけではなく、どこも前向きな姿勢で協力していただいていますよ。



現在セガ、コナミのアルバムなどが復刻されているが、8月1日にはSNKのアルバムが出るなど、他メーカーのアルバムも随時復刻されるという。

――過去のＧＭで商品化されていないものを、ＣＤ化することは考えられますか？

八木：充分考えられますね。レジェンドシリーズでプレゼントＣＤ（※５）を作成するのですが、これには'80年代のＧＭで商品化されていないものを収録しようと考えています。ただ収録の際に、古い基板を調達してライン直結で録るんですが、ノイズが入ったり、基盤自体の入手が難しかったりして制作が遅れております（苦笑）。申しわけありません。

セガの『ソニックブーム』や『忍』など、ユーザーから要望の高い未商品化のＧＭもたくさんありますので、今後、積極的に取り組みたいですね。

――ＧＭファンとの交流を積極的に行って、情報を公開したりもしていますね。

八木：アルバムの復刻を望んでいた方々に優先的に情報を出したいと思いまして……。レトロＧＭファンが集まるＨＰ（※６）に協力いただいて、復刻希望の作品だとか、ＣＤ化して欲しいＧＭ、復刻に当たり追加して欲しい要素など、たくさんの意見を聞かせていただいております。今後もファンの方々の要望は、可能な限り反映させたいですね。

――近年、アーケード業界が縮小傾向にありますが、ＧＭ業界への影響は？

八木：もちろんあるでしょう。家庭用ハードの進化などもあり、「ゲームセンターでないと聴けない。だからその（ＧＭの）アルバムが欲しい」という環境が弱まっているとも思います。ゲームセンターの中には有線放送ばかり聞こえて、ＧＭが聞こえないところまでありますし……。

多くのメーカーが業務用事業から撤退し、アーケードゲームの選択肢が少なくなっている現状では、需要が少なくなっていくのは残念ながら事実でしょう。

――今後、八木さん自身が出したいアルバムなどはありますか？

八木：元々私はアーケード畑出身（八木氏は学生時代から、Ｔ．Ｊ．のペンネームで「ゲーメスト」でライターをしていた）ということもあって、この企画はアーケードのＧＭを中心に進めています。しかしジャンルや時代にこだわらず、ファンの方々が遊んできたゲームのＧＭは、どんどん出していきたいですね。復刻したアルバムに入っているゲームの中にも、未収録の曲などもありますので、そういったものもできる限り残したい（商品化したい）です。

◆

八木氏は、ゲームセンターで好きなゲームの音をカセットテープに録音していた経験を持つという。このような熱意が、ＧＭアルバム復刻の実現や、レジェンドシリーズのクオリティに反映されているのだろう。「好きなモノを、手元に残したい」。その実現のために、メーカー各社の権利問題を乗り越えて、アルバムが復刻されている。

ユーザーの声はきっと届く。諦めずに応援しよう。

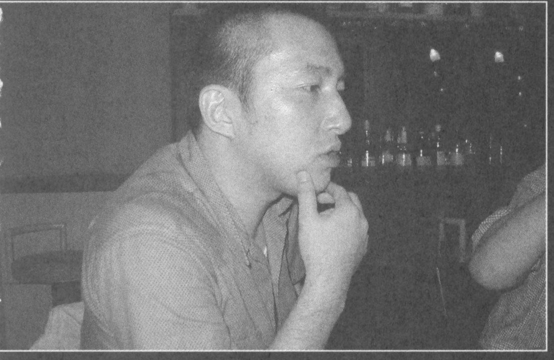
G・Trance（ジー・トランス／罰帝）：八木氏とはＧＭマニア同士として、オフ会でドラム＆ギターのセッション経験アリ（笑）。個人的には並木学氏、崎本仁氏、与猶啓至氏の未ＣＤ化ＧＭのサントラ化熱望！

（※4）例としてセガGMVol.1収録の『アレックスキッド』は、全曲が1トラックに収録されていたが、復刻版では曲ごとにトラックが分けられている。（※5）シリーズ5枚分の応募券で特製CDなどが当たる。八木氏によれば「全員プレゼントにしたい」とのこと。キャンペーンは今年末まで延長されているので、ファンは是非。（※6）「GAME MUSIC MANIA」HP：400ヒット／日ペースでファンが集まるGM専門HP（http://www.game-music.com/）。

「今だから話せる　５年目のトワイライトシンドローム」

～『トワイライトシンドローム』主要スタッフ同窓会～

於吉祥寺・2001年7月





**ゲーム制作にまつわる秘話、逸話、噂話。
そんな、ゲームファンならば一度は聞いてみたい内輪話を聞くために、
『トワイライトシンドローム』主要スタッフに集まってもらいました。
当時語られなかった爆弾話……いやエピソードが、今蘇る!?**

完成時のスタッフが一同に集まった同窓会

——今日は、昔の話を振り返ってもらえればと思います。まずは、ディレクターの須田さんから。

須田：もともとは、『グランディシュの館』という音だけで恐怖を感じさせるアミューズメントマシンをヒューマンが作っていたんです。で、その3D音響をコンシューマにも利用できないか、という提案が当時のサウンドの課長から企画課に依頼があった。最初に夏川という『テコンドー』のディレクターが企画原型を作って、『セプテントリオン』の木邨が企画ディレクターとしてスタートしたのが『トワイライトシンドローム』（以下『トワシン』）の成り立ちです。が、途中で先の見通しが立たなくなってしまい、'95年の8月にディレクターが逃げてしまった。その後を引き継ぎついたのが僕なんです。まあ、『トワシン』はディレクターに限らず人の出入りの激しいタイトルで、厳密な参加メンバーはこの2、3倍くらいはいると思います。ここにいる10人は一緒にマスターアップしたメンツなんですが、初期からいたのは、河西と石坂、今日は欠席ですけどシナリオの三島、それから川上くらいかな。後は入れ替わり立ち替わりで……。それに、このチームは毎日ケンカをしていた（笑）。石坂さん、しょっちゅうやってたよね。川上くんも。

川上：そんなことないですよ。

須田：うそうそ、だって毎日どなりあってるんだもん。後から入った僕としては、そういう悪い印象が初めはあった（笑）。

河西：このゲーム自体は'94年の10月か11月から始まってるんですが、'95年の2～3月にかけて、ブレインストーミングという形で、僕やいろいろな人間があちこちから呼ばれて、骨格を組んだんです。でも、8月くらいに、プロジェクトとしては半分ほど崩壊してしまった。これは誰が悪いということではないんですが、とにかく煮詰まってしまって……。僕は割と幽霊という存在に関して、懐疑主義者なんですが、やはり、人間の憎し

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　つぶれたメーカーの制作チームの今。（静岡県　元帥）

みや恨みというのは、かなり重い問題で、おいそれとは扱えない。で、ディレクターも僕も、どうにも進みようのない状況に陥ってしまって。それで、須田さんが後を引き継ぐことになった。

——吉祥寺が舞台なのはどうしてですか。

石坂：会社の近くでしたし、それに、吉祥寺は井の頭公園とかサンロードの裏とか怪しい場所が多いじゃないですか（笑）。華やかだけど、裏の顔もあるということで、みんなで話し合って決めました。

——グラフィックは大変でしたか。

石坂：特に背景が辛かったですね。基本的にはアニメスタジオに発注したものを使ったんですけど、ゲームに落とすときに表示がおかしくなってしまって、結局、自分たちでほとんど描き直しました。

山浦：あれは本当に苦労しました。枚数も多かったですし。

——モーションキャプチャーをしたのは山口さんですよね。

山口：ええ。8ミリビデオで撮影したものをコマ落としして、それをドットに起こしました。

——主人公の女の子達の性格が動きに現れてますよね。歩き方とか、ものすごいリアルで。

山口：あれはちゃんとオーディションした女優さんを使っているんです。最初、なんでこんな面倒くさいことやるのかな、直接ドットで打てばいいのに、って思ったんですけど。でも、男の自分が想像する以上に女性には細かい仕草があるんですよ。たとえば、階段を登るときにスカートを押さえる仕草。あれって男には考えつかない。そういうリアリティは作り出せたと思います。膨大なデータになってしまいましたが。

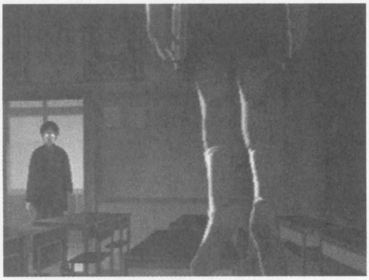
——プログラマーとしては、そのあたり苦労したのでは？

川上：いや、こちらとしてはあまりビジュアルに関する苦労はなかったです。それよりも、シナリオ。もう、最後の最後まで変更、変更で。須田さんの希望がどんどんと変わっていく（笑）。マスターアップの1週間前に、漢字が足りないって言われて足したり。

山浦：そういえば、100文字くらい漢字を追加した記憶があります。あれ、ドットをひとつひとつ打ち込んでいくので結構手間がかかるんですよ。

川上：で、一生懸命に漢字作って、シナリオ作って、できあがって見せたら、「やっぱこのシーンいらねぇ」って言われて（笑）。無言がいい、とか。そりゃないよ。

山浦：そうそう、おまけシナリオの「Prank」ってあったじゃないですか。あれもひどかった。マスターアップの直前に、須田さんがいきなり「これちょっとやってくれない？」ってシナリオを持ってくるわけですよ。で、「背景何枚追加するんですか？」と聞いたら、



人気の高い2話「音楽室のM・F」は、教師との恋の末に自殺した少女の幽霊を巡る、嫉妬と浄化の物語。

本日の出席者（当時の担当と、現在の所属）

右から
CGアニメーション　山口直純
ポリゴンマジック㈱所属
シナリオ／演出　河西宏
フリーとして活躍中
シナリオプログラム　吉尾亨
㈱グラスホッパーマニファクチュア所属
ディレクター　須田剛一
㈱グラスホッパーマニファクチュア代表
メインプログラム　川上智
㈱グラスホッパーマニファクチュア所属
シナリオプログラム　渡邉和寿
㈱グラスホッパーマニファクチュア所属
ビジュアルディレクター　石坂明彦
㈱グラスホッパーマニファクチュア所属
サウンドデザイナー　萩尾雅彦
ポリゴンマジック㈱所属
2ndサウンドデザイナー　重松俊一
㈱ミグ・エンタテインメント所属
ビジュアルデザイナー　山浦聡
ポリゴンマジック㈱所属



「2枚くらいかな」って。それならなんとかなるなと思ってたら、結局15枚も書かされた（笑）。

吉尾：あれは、僕がプログラムを組んだんですけど、それもやっぱり2週間くらいで作って。実は、そこだけ、本編と全然違う仕組みで動いていたりします。

――そうすると、毎日ほとんど泊まりですよね。

川上：若かったんで。

渡邊：プログラマーは若手ばかりでしたから連日のように徹夜でした。僕と吉尾は新入社員でしたし。昼も夜も日曜も正月もないという生活が当たり前だと思い込まされてました（笑）。

川上：あのころ、風呂なしの部屋に住んでいて、夜11時半になると風呂に入りにいく。それで、12時からまた仕事、これの繰り返し。

吉尾：イスで寝るのがすごくうまくなった（笑）。

本当の学校へ音録りに
手作り感覚のゲーム

――サウンドは、それぞれどういう役割だったんですか。

萩尾：どちらかといえば、僕は効果音担当で、重松が作曲という感じです。あと、カラオケの歌謡曲は僕がやって、チサトが歌う演歌は重松。

山口：あの演歌は最高でしたね。ハマるくらいに。

重松：もうだいぶ記憶に残ってないですけどね。

――2話に挿入されている「Rainy」という曲は人気がありますよね。あれはどちらが。

重松：僕です。でもオープニングやエンディングは萩尾さんです。

――参考にした音楽はありますか。

萩尾：いかにも、という曲はイヤだったんですよ。それで、須田さんにブリストル系のトリップ・ホップを参考にしろ、と言われて。

重松：ポーティスヘッド（※）、だっけ。あれなんかを聞きました。

――曲もいいですけど、効果音も臨場感たっぷりでいいですよね。

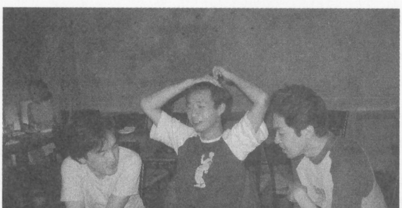
萩尾：ゲームの音ってSFCのころはあまり迫力がなかったじゃないですか。それが立体音響を使えるということで、ダミーヘッドという技術にたどり着いた。

――人形の両耳にあたる部分にマイクを仕込んで録音するというあれですね。ヒューマンのダミーヘッドといえば、一時有名でしたよ。

萩尾：で、それを担いであちこち音録りに行ったんです。よく覚えているのは学校。河西さんのお父さんが校長先生だったので、そこに、学校独特の足音の響きとかを録音しにいきました。

河西：機材を担いでうろうろしていたら先生に見つかってしまって、すごく気まずかったです（笑）。

――ない音は自分たちで作ったとうかがいましたが。



嫌がおうにも話は盛り上がっていく。そして、盛り上がれば盛り上がるほど危ないほうへ……。

河西：そうなんですよ。シナリオに、ドアを叩き破る音、って書くじゃないですか。そうすると本当にナタと板を持ってきて、スタジオでバキィッ、ってやってるんです。濡れた足音、って書くと、雑巾を水に浸して音を作ったり。

須田：サウンドの萩尾くんや重松くんが、ダミーヘッドを抱えて、夕方くらいに音録りを始める。あれは楽しかった。

――その後のシリーズ展開に関してはどんな感想をお持ちですか。

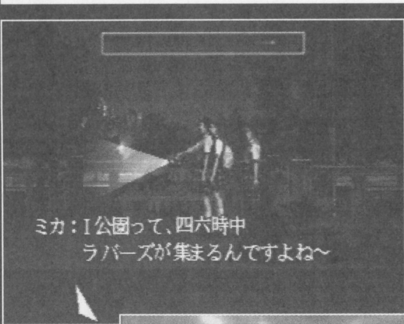
須田：『ムーンライト』はこの中のメンバーで関わっているのは僕だけです。スパイクさんの『再会』には、このメンバーは関わってないですね。『トワシン2』に関しては一瞬、僕と河西さんとで作るという話があったんですが、それはぽしゃっちゃいましたね（笑）。

――とても似た『夕闇通り探検隊』（以下『夕闇』）というタイトルもありましたが。

須田：あれの「トワイライトシンドロームスタッフが作った」というコピーにはカチンときましたね。あれに関わったのはシナリオの三

（※）イギリスのトリップ・ホップ系ユニット。「僕の存在自体が『トワシン』ではノイズのようなものだったので、サウンドにもノイズを入れようと、参考までにCDを何枚か貸しました。その中で、2人がグラッときたのがこれだったようです。まさか、その後の萩尾くんの方向性を変えたとは……」（後日、須田氏談）

現代を切り取ったホラー『トワイライトシンドローム』とは……



96年3月に発売された前編「探索編」。1話で登場する井の頭公園は、実際に何かと怪談めいた噂が多いスポット。バラバラ死体が発見されたこともある。



96年7月に発売された後編「究明編」。いじめがテーマの「黄昏の少年」や、奇妙な密室劇「テレホンコール」、隠しシナリオ「Prank」などを収録

クールでリーダー格のユカリ、その幼なじみで霊感少女のチサト、ユカリを先輩と慕うミーハー女子高生ミカ。この3人が怖い話の真相を求めて夜の校舎を探検するホラーAVG『トワイライトシンドローム』。生き生きとした3人の会話、性格が分かる細かい仕草、味のある背景、恐怖を煽る効果音。そして何よりも、深みのあるシナリオで、ホラーゲームの歴史に残る1本となった。発売から5年。21世紀を迎えた今プレイしてもなお新しい感覚を保っている。

ディレクターを担当した須田剛一氏は本作の続編『ムーンライトシンドローム』を制作後に独立し、AVG『シルバー事件』『花と太陽と雨と』を発表。この同窓会は須田氏の提案によって開催された。

島だけでしょ。

河西：それに関しては、営業的な問題とか、いろいろあるでしょ。

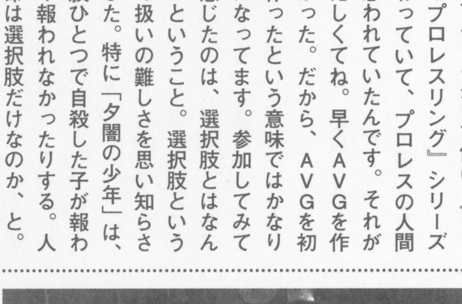
須田：スパイクさんは『トワシン』を大事にしてくれているので、まぁしょうがねぇな、という。映画にもなったし。それと、『トワイライトシンドローム 再会』の廉価版が発売されたのでみなさん、買ってくださいね。

――須田さんは『トワシン』を作って人生が変わりましたか。

須田：いえ、別に変わってません(笑)。でも、それまで僕は、『ファイヤープロレスリング』シリーズに携わっていて、プロレスの人間だと思われていたんです。それが腹立たしくてね。早くAVGを作りたかった。だから、AVGを初めて作ったという意味ではかなり原点になってます。参加してみて強く感じたのは、選択肢とはなんぞや、ということ。選択肢というものの扱いの難しさを思い知らされました。特に「夕闇の少年」は、選択肢ひとつで自殺した子が報われたり報われなかったりする。人の運命は選択肢だけなのか、と。

――須田さんにとって『トワシン』とはなんでしょう？

須田：『トワシン』は、できあがったこと自体が奇跡なんです。僕がディレクターになったとき、年末までにめどが立たなければ中止すると言われてて、発売すらも怪しかった。それが、今こうして、声をかければマスターアップ時のメンバーがそろう、一人欠けているのが残念ですが、これこそが、全てを象徴していると思います。



全員で恐怖体験を書き込み中。果たして結果は……。

あなたが抱いているゲームへの疑問は？　攻略本がないとクリアできないゲームがあるのは何故なんでしょう？　（大阪府　島田暁子）

恐怖体験という名の暴露大会へようこそ

—ではちょっとお遊び企画ということで、みなさんに『トワシン』夏の恐怖体験を、フリップに書いてもらいましょう。

川上：嫌いなヤツの名前を書きましょうよ。

須田：それはまずいでしょ。

—やめてくださいよ（笑）。でも、読んでる人が涼しくなるような話をお願いします。

……考え中……

—じゃあ集めて読みます。うわー、これは、かなり涼しくなりますよ。「須田さんが『トワイライトシンドローム』のボーナスを独り占めしたらしい」。

一同：ええ～っ！（そして静寂）

須田：いやいや、マジ本気で（笑）。

川上：こないだちらっと聞きましたよ、そんな話。

須田：実はね『探索編』の後、もう大丈夫だろうと河西さんに任せるってことで『究明編』を断ったら、当時の課長が「待ってくれ」と。本当の所、怖いのは苦手なんで相当にしんどくて、そしたら「頼む。ダッシュ！」って言われてね。「だったら報奨金ください」と交渉したら課長が会社に掛け合って「マスター報酬」出すってことで。「じゃあやります」と（笑）。それでもらう時には、なぜか他のチームのディレクターも社長に呼ばれてて、おいおいそりゃねーだろって。

吉尾：僕、完成した後でそれなりの金額をもらって喜んでたんですけど、他のチームの新入社員の子に聞いたらもっと多かったんですよ。まさか裏にそんな理由があったとは……。

須田：企画課は、腹黒いんだよ。でも、ほら、それが今、グラスホッパーの資金になって還元されてるから！

川上：えっ、資金になるほどもらったんですか!!

須田：いやいや、そんなには。まあ、だいたい、いやー……。

川上：で、いくらなんです。ぶっちゃけた話。

須田：50万ほど。微妙な額だね。

—まあまあ、お金の話はそのぐらいで。次に行きましょう。「寝泊まりしているときに、マシンからコビトの声がした」。何ですか、これは？

石坂：僕です。いや、本当にコビトの声が聞こえたんですよ。

一同：またまたぁ（笑）。

須田：『シルバー事件』の時も、そんなこと言ってたじゃない。でも、何も聞こえなかったよ。

石坂：その時もマシンからカチカチカチッて聞こえたんですって。

—ちなみに『トワシン』の時はなんて聞こえたんですか？

石坂：マシンから、キーッ、キーッって、高い声が。

一同：爆笑

—ハハハ、疲れてくるとそういうこともありますよね。次は「真のスケジュールが知らされてなかったので、不安だった」。

須田：それは全員の意見でしょう。

背筋も凍る『トワシン』恐怖体験いろいろ

須田さんがボーナスを……。

マシンからコビトの声が……。

真のスケジュールが
まったく知らされてなくて……。

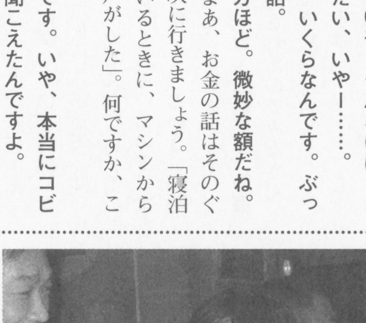
夜中に謎のラップ現象!!

えっ？　直したはずの
シナリオデータが……。

全スタッフにお守りが配られた。

スタッフのおばあさんが
次々と亡くなり……。

グラフィッカーが
2人くらい消えた。



おのおので話しがすすんでおります。それぞれが、興味深い話しではあるんだけどまとめるほうは大変。



『トワシン』ボーナス疑惑を暴露された須田氏（左）。まさかこの場でそんな話が出ようとは。

渡邊：真のスケジュールって？

須田：ああ、あのときは、俺しか知らないスケジュールがあって、みんなに知らせてた1ヵ月後が本当のマスターアップだったの。

吉尾：道理で変だと思った。

――今はどうですか。

渡邊：いやあ、思えば、今も似たような感じです（笑）。須田さん次第で。

夏の夜の恐怖話はまだまだ続く

――「『トワイライト』以降、マイナスオーラの作品ばかり担当するようになってしまった」。これは？

萩尾：僕です。たとえば『ガレリアンズ』みたいなタイトルばかり、作曲を任されるようになっちゃったんです。

――ジャンキーな超能力少年たちがいっぱい出てくるAVGですね。

萩尾：きっと須田さんにポーティスヘッドを聞かされてから、人生が変わっちゃったんです（笑）。

――「けっこう周りに不幸が多くなった」っていうのは何です？

山口：何だかそういうのが多かったような気がします。

須田：うちのばあちゃんは、究明編のマスターアップのときに亡くなりました。

川上：うちのおばあちゃんも死にましたよ。

――それは偶然とは思えませんね。

石坂：制作期間中にはサリン事件や阪神大震災もありましたよね。

須田：そういえば、ヒューマンの社長は割と信心深い人だったんで、『トワシン』がホラーものということで、お祓いに行きました。まず、プロジェクトの最初の方で1度行って、それからもう1度。2回行ったスタッフもいます。

――さっき読んだ紙の端に、「グラフィッカーが二人ほど消えた」と書いてありましたけど、これも神隠しか何かですか？

石坂：なんかそれは僕が怖くて、辞められちゃったらしいですよ（笑）。

須田：あ、そうだったんだ？ 確かに、あの頃はピリピリしていて、とにかく怖かったですもん。でも、今は丸くなりましたよね。

石坂：今はお気楽になってます。

須田：山浦さんは怖くなかった？

山浦：いや、別にそれほどでもなかったですけど。

山口：そういえば、石坂さん、俺が遊んでいると、すぐに「何やってるんですか!!」って来るんですよ。ちょっと一休みすると、もうすぐのタイミングで。だからなかなか気が抜けなくて。



第9話「オカルト・ミステリー・ツアー」より。怖い噂を集めた本編よりも、人間のほうがさらに怖い？

――それは遊んでたからでは……。

山口：いやいや、作業には息抜きも必要なんです（笑）。

吉尾：俺も、このチームに入った最初は石坂さんが怖かったです（笑）。

河西：僕はいろいろと石坂さんに愚痴を言われました、とか。車の駐車場所で文句言われた、とか。

――次々とスタッフの恐怖証言が出てきましたが。

石坂：ああいう場では嫌われ役というのは絶対に必要ですから。仕方ないです。

――あっと、もう時間になってしまったようですが……。

須田：いやー、ここではとても言えないような話がまだまだあるんですけどね。後は仲間だけでやりますよ。

そうして彼らは二次会のため、吉祥寺の街へと消えていった。

卯月鮎（うづき・あゆ）：ライター。仕事はまあまあ募集中。まさか同窓会が10人という規模になろうとは……。盛り上がったという雰囲気が伝われば幸いです。

ゲームセンターの現在
停滞と衰退からターニングポイントへ

スタートは、下世話な〝興味〟であった。しかし、取材を重ねていくうちに興味の対象は、〝ゲームセンター〟そのものに移っていく。果たして、ゲーセンは生き残れるのか？　この疑問に対する答えはどこにあるのだろうか……

ゲーセンという空間

　当初、この企画は「ゲームセンターの縄張り争い」の真偽を探ることが主眼だった。端的には、コナミの最新の音ゲーを入荷できるゲーセンとそうでないゲーセンがあり、この要因がメーカー間の抗争にあるのでは、という下司の勘ぐりである。

　しかしそれは、数軒のゲーセンを回ればすぐにわかることだった。タイトー直営のゲーセンにタイトーとコナミの製品が多く、セガ直営のゲーセンにそれがないという仕入の現状は、ふだんゲーセンに通っている者には既知の事実でしかない。はっきりと意識してはいなくとも「あそこに行けば『ドラムマニア』の最新版があるな」というように、感覚的に使い分けているはずなのだ。

　コナミにしてみれば、かぎられた最新の基板を、より多く対象ユーザーを含むゲーセンに効果的に投入するのは当たり前のことだろう。あるオペレーター（ゲーセンの経営者）は「我々の店が属するメーカーから基板を買うしかないが、そのメーカーにしても手持ちの基板はかぎられていて、我々の許には最新の基板は回ってこない」と窮状を訴えていたが、おそらくそのオペレーターの店は「客層と立地と内装からして音ゲーでは稼げない」と判断されているのだろう。マーケティングの結果に反した行動を、あえてとる必要はどこにもない。そう、商売の仕方そのものが昔とちがっている以上、冒頭のような下司の勘ぐりを働かせても「意味がない」ことに、我々取材班は気がついた。

　私はライターであり、恒常的にゲーム雑誌・書籍を扱う編集者やゲームメーカーの広報担当者と接する機会が多い。そこで業務とは関係なく、それとはなしに彼らからアーケードゲームについて話を聞くと、概ね以下のような答えが返ってきた。

「ゲーセン？　そういえば最近行ってないねぇ。4〜5年くらい」
「コナミは昔はよかった。『沙羅曼陀』くらいまでは」

　彼らがゲーセンに足を運ばないのは必然だ。なぜなら『沙羅曼陀』のような古きよきアーケードゲームは、いまや専用のレトロコーナーにしか置かれていないからだ。下のフロアから順にプリクラ→音



ゲー↓ガンシュー↓ダービーオーナーズクラブ↓メダルゲーム↓ビデオゲーム↓レトロゲームという按配では、シューティングゲームが入り込めるスペースはそうはないのである。

郷愁を引きずった、昔ながらのゲーセン商売が岐路に差し掛かっていることはたしかだろう。そもそも、コインオペレーションという課金方法自体に大きな問題がある。'84年に新風営法が施行された結果の減益分を補うために、ワンコインあたりの稼働時間を短くすべく業界は様々な方法を模索した。極めつけは対戦格闘ゲームで、これは大きな利益をもたらしたが、ブームが去ると残ったのはマニアだけだった。20秒で対戦相手にしてやられ100円を失った一般ユーザーにしてみれば、ワンコインで気軽に値段相応の楽しみを得られるはずが、そうでなくなってしまったことになる。サービスの低下と受け取られてしまっても不思議ではない。だからこその『UFOキャッチャー』であり『プリント倶楽部』であり『ダービーオーナーズクラブ』であるのだ。これらのゲームは、まず与えるべきサービスの質からデザインされたシロモノだ。ワンコインでちょっとだけ遊ばせようという発想からは、こうした製品は生まれてこない。

アミューズメントパークという言葉がゲーセンの代わりにもてはやされるようになって約10年、市井のゲーセンのアミューズメントパーク化は着々と進行している。セガのGIGOのように特殊な名を冠した店でなくとも、こぎれいで、ギャラリーのためのスペースを考慮して台を配置し、休息所やコミュニケーションスペースを設ける、といった店舗設計を施しているゲーセンは多い。メーカー直営のゲーセンほど、その傾向は強くなっている。昔ながらの個人経営に近い〝オヤジが社長〟ゲーセンや、固定マニアを重視するゲーセンは、早晩姿を消す運命にあるのかもしれない。一様にビデオゲームが設置された、同じタイプのゲーセンが全国津々浦々にあるという時期はとうに過ぎた。店舗の立地条件や客層に応じた工夫がなければインカム（プレイ料金収入）は下がるいっぽうだ。横ならびでなかよくやっているうちは、競争原理も働かない。ライバルと袂を分かつべき部分では分かつ、というドライな態度をとったコナミは、こうした競争を加速し、各店舗の工夫を促す役割を負っていると言えるだろう。外食産業における価格破壊屋、日本マクドナルドや松屋に喩えてもいいかもしれない。一種の自浄作用、と見るべきか。

かつてゲームに消費されていた時間は、いまや携帯電話やインターネットに使う時間に振り替えられている。ゲームならでは、ゲーセンならではというサービスをさらに追究するか、ゲーセンとはちがうアイデアに移行するか。業界は対処法を考えるべき時期に来ている。

ゲーセン店員の生の声が現状を語る

我々は東京・渋谷のセンター街にあるゲーセン、渋谷会館を訪れた。7〜8年ほど前に足を運んだときの記憶では『モータルコンバット』や『スターウォーズ』など、マニアが泣いて喜ぶ洋モノのビデオゲームが多数揃った〝ゲーマーのメッカ〟だった。それらの製品がいまだに残っていれば「レトロゲームの巣窟」ということになるのだが、やはりと言おうかなんと言おうか『モータルコンバット』も『スターウォーズ』もすでに撤去されていた。店員は語る。

「この店はメーカーに属してますから、勝手な仕入はできません。小さなお店なら、私物の基板をこっそり入れておくこともできるでしょうけどね。基本的には売り上げを計算できる製品――これは他店の人間や友人からリサーチして決めるわけですが――が仕入の大半を占めています。5年ほど前に古い基板を整理しましたので、仰るような『モータルコンバット』、そして『ストリートファイター』などの基板はもうありません」

品揃えから察するに、基板屋などから厳選した〝濃い〟ゲームを仕入れているのだろうというこちらの予想は外れた。しかし対戦格

闘ゲームなど、ビデオゲームを中心にした商品構成は、他店に比べるとコアゲーマーに対して親切？に思える。

「もちろん趣味で仕入れるものもあります。バンプレストの『セーラームーン』ですとか『メタルスラッグ』シリーズはそうですね。『メタルスラッグ』にかぎらずシリーズものを固めて置くようにはしています。それがウリ、カラーになっている？　そうかもしれませんね。でも……」

店内は学生やインベーダー世代のサラリーマンで始終賑わっており、盛況のように思えたが、店員の口振りでは、経営は決して楽ではないらしい。かつてのゲーセンというスタイルを維持したまま現状を打破するには、武器となるゲームが必要になる。『スペースインベーダー』や『ストリートファイターII』、『バーチャファイター』のようなインパクトを持ったビデオゲームが。

有力候補は『バーチャファイター4』だろう、と店員は言う。ネットワーク網を用いた全国通信対戦は、事実上ゲーセンでしかできない。ゲーセンが、トーナメントに参加するための場として機能し始めれば、かつての対戦格闘ゲーム・ブームのときのように、ゲーセンは道場としての存在意義を見出していけるだろう。業務用が稼働を始めたのち、家庭用としてプレイステーション2に移植される予定であることがネックになるかもしれないが、プレイステーション2の通信戦略については不透明な部分が多い。家庭用が発売される前にゲーセンがそれ相応の地位を築ければ、勝算もある。

実際、秋葉原のゲーム基板販売店「Mak Japan」店長の日高康詞氏は「値段が高いですし、個人ユーザーは『バーチャファイター4』を買わないでしょう。私どものお客様は業者の方が半分、ユーザーの方が半分という割合ですが、個人向けにはほとんど仕入れないと思います。ユーザーはむしろ『鉄拳4』を買うでしょうね」と言う。通信で遊んでナンボ、ということも考え合わせると『バーチャファイター4』がゲーセンならではの商品として認知される可能性は高い。渋谷会館の店員が期待を寄せるのもうなずける。この夏『バーチャファイター4』がどれだけのインカムを叩き出すのか？　そこにゲーセンの存亡がかかっていると言っても、過言ではないだろう。

ネットという新たな遊びの切り札

ゲーセン関係者が「手強い」と評するニューフェイスが「ネッカ」である。ネッカはタイトーの運営するインターネットカフェ（タイトーはブロードバンドネットステーションと表現している）で、現在1号店として秋葉原店がオープンしている。階下はタイトー直営のゲーセン。別種のサービスを交互に提供することで、それぞれの入場者＝収入を増やそうという明確な戦略がある。

とあるビルをエスカレーターで昇ると、その4階にネッカ秋葉原店はあった。着いたとたんにメイド姿の女性に案内されて嬉しい！



株式会社ナムコ　執行役員／営業推進本部長
東　純氏。これからのゲームセンター、ひいてはゲームについて語っていただいた。

もっとも、ネッカの女性スタッフがすべてメイドということではない。これはあくまでも、秋葉原の地域特性を考慮しての限定サービスなのである。さて、入口で簡単な入会手続きを済ませたらあとはPCの前に座るだけ。オンラインゲームをしようが画像チャットをしようが（ネッカ渋谷店及び韓国PC房とCCDカメラを介して接続されている）ユーザーの自由だ。猛暑の中、ソフトな冷房が効いた店内にいるだけで幸福というものだが、この幸福感を醸し出しているのはメイドと冷房だけではない。最たる要因はゆったりとした空間

設計にある。営業マンが休息するのに最適の場所といえるだろう。ネッカ担当広報の川島孝夫氏に話を聞いてみた。

「まだ開店して一週間ですから、手探りの段階です。勝算は十分と見ていますが。2002年までに、直営のゲームセンターにネットカフェを作っていくことになります」

「アーケードゲームが下降ぎみだから、ネットカフェの展開があるのではないか――そう思われてもしかたのない部分はありますが、そんなことはない。ネットカフェは〝新しい遊び〟を提供する場ですから。あくまでゲームセンターとは別物なんです」

要するにゲーセンこけたら皆こけた、にはならないということを、川島氏の談話は示唆している。ビデオゲームを遊ぶ場としてゲーセンは四半世紀もの間隆盛を誇った。しかしコンピュータゲームソフトの出力先は多様化している。ゲーセンもあればインターネットカフェもある。コンシューマゲームを自宅で遊ぶことも、マンガ喫茶で遊ぶこともあるだろう。iモードならでは、というゲームも増えてきた。ゲーセンは経営戦略のうちの一手であり、すべてではない。オペレーターにとってはゲーセンの減益は深刻な問題だが、メーカーはそこをも含めてこれからのゲームビジネスを考えている。

次代のゲーセンをにらんだ戦略とは

'80年代に『パックマン』『ゼビウス』『ドルアーガの塔』など数多くの名作でゲーセンの主役となったナムコは、今後どうアミューズメント施設を運営していこうと考えているのか。執行役員／営業推進本部長の東純氏は次のように語った。

「人間は遊ぶ存在だと、ナムコは会社の理念として言っているわけで、遊びそのものはなくならないはずです。しかしそれをどう提供すべきなのかが問題です」

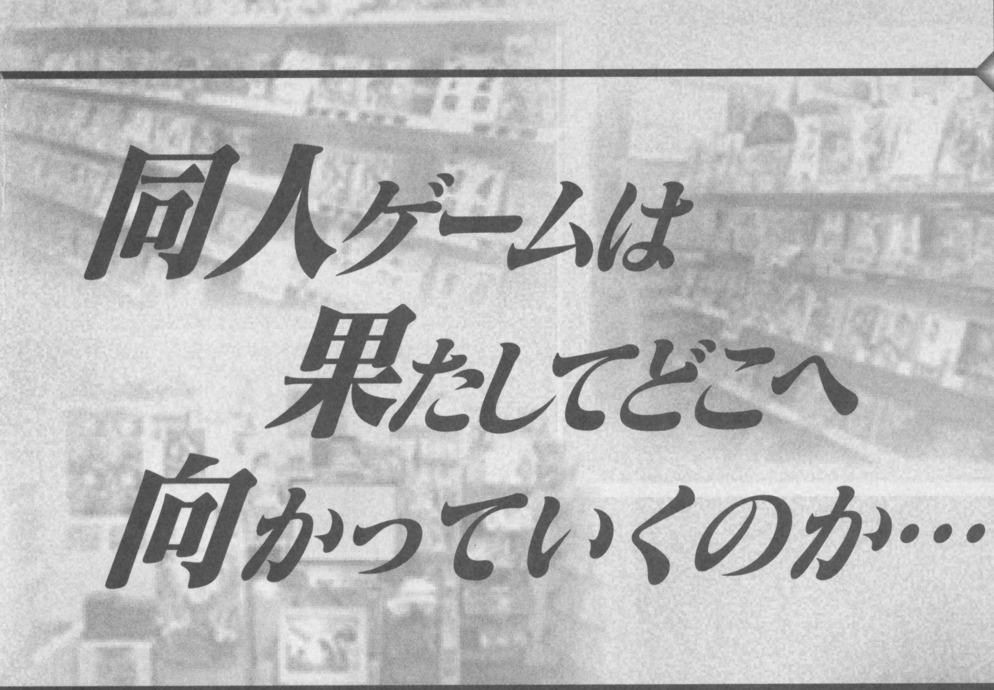
「ジャスコの岡田会長の生家はもともと呉服屋なのですが、〝大黒柱に車を付けよ〟が家訓です。何を言い表しているのかというと、お客さんのいるところに、商売の中心＝大黒柱が動けるようにしなきゃダメだということなんです。これはサービス業の基本だと思うんですね。同じコーヒーでも飲ませ方がちがう。片方にはサラリーマン向けのルノアールがあるにしても、求められればスターバックスになる必要がある」

「当社では知好楽（ちこうらく）という店を名古屋で実験的にやってます。ゲームセンターでもなければインターネットカフェでもなく、マンガ喫茶がＩＴ系に発展したという感じでしょうか。配給会社の正式な許諾を得て映画のＤＶＤも見ることが可能です。もちろんネットでも遊べます。極端にデジタライズされたコミュニケーションの場、というコンセプトですね。入場する人の目的性が高いので、木戸銭をいただくという課金の仕方ですが、このやり方がベストなのかどうかはわかりません。まだ試行錯誤の段階です」

通信環境の整備で米国や韓国に遥かに遅れをとっている日本では、ネットワークとゲームを結びつけたサービスの研究は、端緒についたばかりに等しい。タイトーのネッカが、従来のインターネットカフェの延長線上で「こじゃれた」お店を指向しているのだとすると、対してナムコの知好楽は、極端に言えば押井守監督の映画『アヴァロン』に出てきた施設のような、ＳｃｉＦｉ的な雰囲気とリラクゼーションを併せ持つサロンを指向しているのだと言えなくもない。比較的目的性の低いネッカと目的性の高い知好楽が、各々どのような成果をもたらすのか。業界は注視しなければならないだろう。ゲーセンと呼ばれなくなるかもしれない次代のゲーセン、その輪郭が、おぼろげながら見えてきたようだ。

プロフィール：後藤　勝（ごとう・まさる）。ライター／ジャーナリスト。アニメ・映像・文学・音楽など文系専門だが、この夏から本格的にサッカー取材を始めている。本稿は本誌編集・小川氏との共同取材によるもの。





同人ゲームは果たしてどこへ向かっていくのか…

右肩あがりで快進撃を続ける「同人ゲーム」。この既存のメーカーさえも凌駕している現状は、なぜ生み出されたのか？　そして、今後どのような推移をたどっていくのだろうか？

現在同人ゲームの置かれている立場とは

やれ低金利だ税制改革だと、とかく不景気が叫ばれるようになって久しいこの頃ですが、そんな不況どこ吹く風でバブル景気の真っただ中なのが同人サークルをとりまく環境だ。なにせフロア丸ごと同人モノを扱う販売店があったり、客足も平日の昼間だというのに大盛況。というか最近の秋葉原ではこんな光景珍しくもなくて、同人ゲームは販売店にとってなくてはならない大事な商品になっている。販売店は見てのとおり潤っているようで、そうなると同人ゲームのクリエイターも当然ウハウハなんじゃないかという予測ができる。気になる実際のところはどうなのか、同人ゲームの実情に詳しいA氏に話を聞くことができた。

「同人ゲームはすでに市場として成立していますからね。お小遣い程度……、額の大きなお小遣い程度の収入はありますよ」

――それって同人ゲームの収入だけで生計を立てることも可能なんですか？

「それなりの絵が書ける人がいて、内容はどうであれ見た目の良いものを作れるなら充分可能です。チームを組んでやってるところは人数割りで一人あたりの取り分が少なくなるから無理な場合もあるけど、一人や二人でやってるところなんかだと確実でしょう」

売り上げも増えれば税金対策なども問題になってくる、とA氏は続けた。そういった中で税金対策に奔走するサークルも数多く（もっとも対策自体は違法なことではないし、払わないより余程ましではあるのだが）その手並みの良さはとても素人のものとは思えない。もはや小遣いと表現するほど可愛いものではなくなっているのだ。市場として成立しているからには生産者に収入が発生するのは当然だが、まさかここまで収支管理を充実させているとは正直驚き。趣味の合う人間同士が集まって好きなことを楽しむはずの同人サークルは、趣味と呼ぶにはあまりにも商業化が進行している。

「そうですね。完全に商業化し



その勢力をすさまじい勢いで拡大しつつある同人ソフト。これは、ゲーム業界にとってはプラスなのか……

ています。実際、人気のあるサークルはブランドとして確立していて、その人たちの創作意欲にかかわらず夏コミと冬コミに向けて新作を準備せざるを得ない環境に陥っています」

——趣味よりも利益が先行している、と。そういった利益重視のサークルは多いんですか？

「大多数と言ってもいいでしょう。もっと言えば、ゲームを作りたいというよりもゲームを作って儲けたいという動機で始めるサークルも増えていますし」

——趣味の延長というか、創作意欲の塊みたいなイメージがあったんですけど。

「ゲーム業界への憧れや、メーカーでは作れないものを縛りのない同人ゲームで作りたい、といった類いの理想はあると思います。でも実際にカネが入るようになると考え方もどんどん変わってしまうんでしょう」

　利益重視に走り出したサークルと、これをとりまく販売ルートの確立が同人ゲームバブルを加速させたということだが、そもそも爆発的に売れている要因とはなんなのか。同人ゲームで多く見られるパターンがアニメ、もしくはKeyやLeafといったメーカーのエロゲー（ギャルゲー）タイトルをパロディ化したもの。つまり二次創作物が多いわけで、クリエイターとユーザー両者の萌えキャラへの遊び心（エロにかぎらず）が見事にハマっている。そのうえ価格が1000～2000円程度に収まるので、たとえクソゲーでも多少は諦めがつくし、一般的なエロゲーメーカー価格である8800円でクソゲーをつかまされるよりマシだ。事実、良質の同人ゲームのクオリティに遠く及ばないメーカータイトルも掃いて捨てるほど存在する（しょうもない同人ゲームもたくさんあるけど）。モノによっては安くて十分遊べる安心感と、それに伴う同人ブームがユーザー層を拡大させているようだ。

　需要と供給が拡大して、しかもブームの到来が加われば市場の成功は至極当然のこと。同人ゲーム商業化の波はますます大きくなっていくのだろうか。

商業として肥大化する同人ゲームの影響

「でも、商業化の進行こそが同人ゲーム業界が抱える大きな問題でもあるんですよ」

　A氏は同人ゲーム商業化の影響について語ってくれた。

「同人ゲームとエロゲーのユーザーがかぶってるんです。同人ゲーム業界が強くなるとエロゲー業界はピンチですよね。ユーザーを持ってかれちゃうわけですから。今のままだと小さなメーカーは潰れるしかないでしょう」

——パロディの元ネタが少なくなってしまいますね。

「それもありますけど、恐いのは同人業界に対して本格的な規制がかけられることなんです。著作権の問題があるから基本的に同人は弱い立場にあるはずなのに、市場ではメーカーを〝食う〟勢いです。メーカーにとって同人業界は目の上のタンコブですよね」

　メーカーは自分のキャラで自分以上に儲けられているだけでなく、市場まで荒らされているわけだから心中穏やかなはずがない。しかもメーカー社員の身でありながら同人ゲームを手がけている人も少なからずいるらしい。同人業界が肥大化する一方で、メーカーの弱体化も確実に進んでいるのだ。A氏によれば、昨年、ソフ倫（コンピュータソフトウェア倫理機構）が同人ゲームに介入するという噂を何度か耳にしたという。結局は噂のまま立ち消えて真意のほどは定かではないが、規制をかけられかねないという牽制には十分だったはず。また、強いものではなかったにせよメーカーから警告を受けたサークルもいくつかあったそ

うで、やはり同人レベルを超えて大々的に売りすぎた結果だろう。著作権の問題は、二次創作の同人ゲームにとって常に隣り合わせなのは間違いない。

——でも現状で本格的な規制はかけられていないままですね。

「メーカーも我慢の限界だとは思うんですけど、迂闊に動けない事情があるんでしょう」

——というのは？

「同人ゲームに煽られてメーカーのタイトルを買うユーザーがいるからです。同人サークルの口コミってかなり凄くて、同人が相手にしないメーカータイトルなんて売れませんよ」

——同人ゲームがメーカーの利益を確保している部分がある、と。微妙なパワーバランスですね。

「そういった意味で迂闊に動けないだけで、ちょっとしたきっかけがあればこのバランスは一気に崩壊するでしょう。たとえば同人ゲームがなんらかの事件を起こしてしまったときとか……」

脱税や著作権に関する裁判などは、同人ゲームバブル景気だからこそ簡単に起こってしまうものなのかもしれない。

「個人的な考えでは、今年いっぱいでバブルが終わる可能性も予想しています。最短の場合としてですが」

——そうなると利益優先で活動しているサークルは困るでしょう。

「う～ん。客はなくならないわけだから、バブルが終わっても生きる糧として最低限の収入は確保できるんじゃないでしょうか。今がちょっとおかしいだけで、それが落ち着くことになる、と」

規制がかかっても最低限の生活はキープできるのかと、あらためて現状の凄さに驚く。しかしこういったバブル期の中で、サークルが危惧を感じることができるのだろうか。A氏に聞いてみたところ「いても少数でしょう」とのことで、サークル同士で先を見据えた自主規制はまず発生しないだろう。危ういバランスを抱えたまま、同人ゲームバブルはいつまで続くのだろうか。

『月姫』の成功が同人業界を変える

「ただ、『月姫』はいろんな意味で同人ゲーム業界を変えるきっかけになるかもしれません」

A氏が口にした『月姫』とはオリジナルキャラを用いた18禁ビジュアルノベル。2500円という同人ゲームにしては高めの価格設定だが、昨年冬に完全版が発売されると、あっという間に売り切れ続出の人気となった。エロを織り込んだ豊富なシナリオはヘタなメーカーが可哀想になるくらいのデキの良さで、ヒットしたのも頷ける。

その『月姫』の成功で特筆すべきは、オリジナルキャラを使用したことで多くの同人ゲームが抱えるメーカー著作権の問題に抵触しない点だ。

——二次創作物でない以上、なんの障害もなく販売活動を展開できますね。どれだけ売ろうと文句を言われない。特にメーカーにとっては規制の対象外ですから、いよいよ本当のライバルになってきます。

「障害がなくなるといって、後ろ楯ができるわけでもないですけど（笑）。とにかく大手を除いた弱いメーカーはどんどんなくなるでしょう。その後コンシューマに上がれるわけもないので、どうなるかというと同人に下がってくるわけですね。結果としてエロゲーの開発レベルを持った人間が同人市場で商売を始めるわけで、同人層の一層の拡大が容易に想像できます」

——さっきの規制がかけられたパワーバランスの崩壊とは逆ですね。もともとお手本だったメーカーを同人ゲームが食い潰すことになります。

「本末転倒ですけど、今の状況よりは健全かなという気はします。著作権違反の温床みたいな状況よりは、ですね。とりあえず同人界ではオリジナルのノベル系が当面の流行になると思います。こういった形で他社に迷惑のかからない一次創造物が売れるようになれば、多少なりとも健全な土壌になっていくのではないでしょうかね」

オリジナルのビジュアルノベルが主流になれば、同人ゲーム業界とメーカーの微妙なパワーバランスも、今以上に同人の勢いが増す

ことになる。結局のところ同人ゲームブームにともなう市場の拡大は止まらないのだ。

同人ゲームのこれから求められる倫理観

ここまで市場が拡大し、場合によっては潰れたメーカーから同人への流出もあり得るからには、力をつけた同人クリエイターがプロに転向してメーカー化するようなかたちにもなるんじゃないだろうか。つまり同人ゲーム業界がプロ育成の土壌になるような環境だ。そんなサイクルができれば、今よりずいぶん健全なイメージになるだろう。しかしA氏はその可能性は極めて低いと言う。



本家であるはずのソフトメーカーソフトは、同人ソフトに“差”を見せ付けることができるのか？

「今に比べれば、たしかに健全ですね。でも単純にカネのことを考えたら、同人に留まるほうが絶対に得ですから」

メーカーがソフトを出すには人件費やら広告費やらで相当のコストがかかるものだ。コンシューマソフトでさえ黒字を出すことは難しいというのに、市場が弱体化しているPCソフトは一体何本売れば黒字になるのか。これに対して同人ゲームソフトはコストを極端に抑えることができる。さすがに明確な数字を載せるわけにもいかないのでひかえさせていただくが、純利益のパーセンテージは圧倒的に同人のほうが高い。くわえて販売数も同人ソフトが勝っている。どっちが儲かるかといえば、それはもう完全に同人であって、プロになるのがバカらしく思えて当然だ。こうなるとどっちが経営のプロだかわからなくなるが、同人のまま〝経営〟するほうが金銭的に有利なのだ。今のオイシイ状況を捨ててまで、プロを目指すメリットはそれほど多くない。

煽っておいてから言うのもなんだが、自分たちでカネの管理をするからこそ趣味としての要素がある程度は必要だろう。カネ儲けだけに執着すると視野が狭くなるからだ。同人ゲーム業界に対するなんらかの規制は、同人業界自身が起こしかねない事件によって発生する。オリジナルのビジュアルノベルが主流になり著作権問題から離れたとしても、A氏が抱く危惧はすぐそばにあるのだ。そしてA氏の鳴らす警鐘は、単純に倫理的な部分を指摘しているのだろう。

「やっぱり基本的には二次創作物が多いわけで、あまり日の当る場所で堂々とやるものじゃないんでしょう。僕もちょっと前までは同人ゲームを扱う販売店がこんなに増えるなんて想像もできませんでしたよ。不健全な環境だなという思いは以前から強かったんで、大きくなりすぎた現状を個人的には歓迎できないんです。本来は知る人ぞ知るくらいのレベルのほうが幸せかもしれませんね」

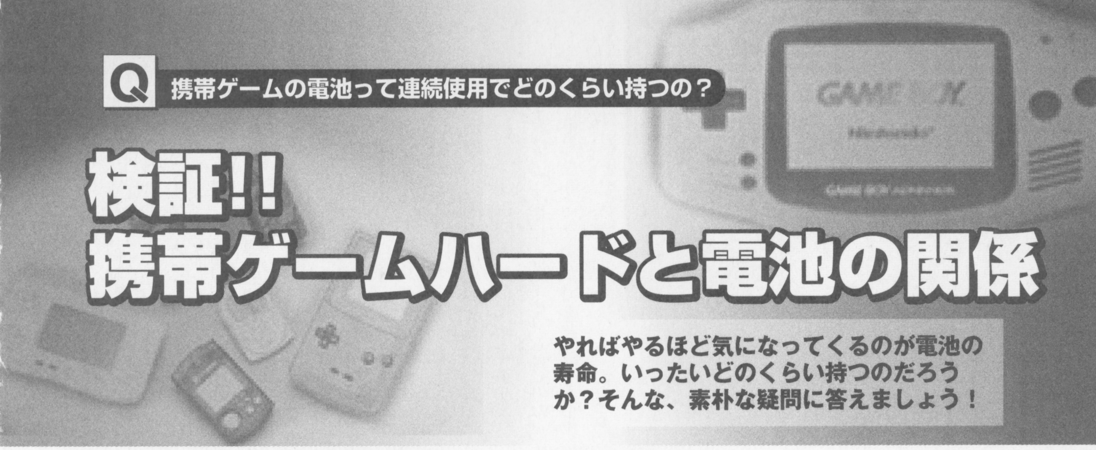
――これだけ大きなおカネが動く環境だと、まわりが見えなくなってしまう人もいると思うんですが、これからどんな考え方が求められるんでしょうか？

「もともとはファン活動としてやってたはずなのに、いつのまにかそのメーカーを食い潰す不健全な土壌になってしまいました。なんらかのかたちで健全な活動につながっていってほしいというのが本音です。そのためにも自分たちがどんな活動をしているかという自覚と危機感はつねに持っていてもらいたいですね」

インタビュー終盤、A氏は「不健全」という言葉を何度となく発していた。同人ゲーム業界の勢いはとどまるところを知らないが、社会的に見たときに成功と呼ぶには抵抗を感じてしまう。ゲーム業界全体に与える同人ゲームの影響は、果たしてプラスかマイナスか。つくり手が育つ土壌は本当に広がったのだろうか。本当におもしろいものを見極められるようになっているのだろうか。A氏の話を聞けば聞くほど、プラスなのだと断言する自信がなくなってくる。

プロフィール：松田剛（まつだ・つよし）'74年生まれ。駆け出しのフリーライター。今回の取材で秋葉原を歩いたんですが、同人系はホント売れてます。いちばん気になったのはコスプレが流行ってること。なんかもうスゴイことになってます。

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？　もう忘れてしまいました。それほど心に残ってません。（愛知県　たっちー）



Q 携帯ゲームの電池って連続使用でどのくらい持つの？

検証!! 携帯ゲームハードと電池の関係

やればやるほど気になってくるのが電池の寿命。いったいどのくらい持つのだろうか？そんな、素朴な疑問に答えましょう！

ガチンコ勝負の耐久戦!!

旅行の際の道中などで、何かとお世話になっている携帯ゲーム機ではありますが、いつ電池が切れるのかとドキドキしたことはありませんか？　私はあります。セーブ前に電池が切れたことも……。

なんていう暗い過去の経験も踏まえてか、「携帯ゲームの電池の寿命とは？」なる企画が私のところに回ってきてしまいました。いいでしょう!!　過去の過ちを繰り返さないためにも、きっちり調べてみせましょう。

今回使用した電池は20本1500円程度のものです。これでは電池ブランドによる延命は期待できません。まさに各ハードの燃費勝負でございます。

で、電池と共に体力を消耗して出てきた結果が表1です。「いっせーの」ではじめたので、負荷をかけていませんが、思った以上に各ハードとも健闘していて、最初に昇天したGBAですら、17時間20分の好タイムをはじき出していたりします。さらに、WSCにいたっては電池一個でこの数字です。普段はアピールポイントの少ないハードも、ここぞとばかりにすさまじいまでのパフォーマンスを発揮しております。

そんな好結果に気をよくして、こんなデータも出してみました(表2)。どうでしょう、このそうそうたる顔ぶれは。人気の海外旅行スポットはほとんど網羅しております。一番時間が短いGBAですら今〃イチロー〃ブームで沸くシアトルまで行って帰ってこれる時間をほぼ確保しているのです。なんという耐久性。移動の友はやはり携帯ゲームだと確信です。

どうだったでしょうか？　行楽シーズン真っ只中の「ゲーム批評」にうってつけの企画、多少なりとも参考になったでしょうか。私としては、ぜひ、とある少年探偵や時刻表片手に頭を悩ませている刑事さんに〃携帯ゲーム〃を使ってアリバイ崩しをやってもらいたいものです。

「この往復時間なら、まだ電池は切れていないはずです!!」

ちょっとというか、かなりいいかげんですが、この無理矢理度が意外とハマっていると思いますが。どうでしょう。

表1

ハード名	時間
ゲームボーイアドバンス	約17時間20分
ゲームボーイ	約26時間
ワンダースワンカラー	約35時間
ネオジオポケットカラー	約39時間25分

表2

ハード名	地名	往復移動時間
ゲームボーイアドバンス	シアトル	約18時間
ゲームボーイ	ニューヨーク	約25時間
ワンダースワンカラー	モスクワ	約30時間
ネオジオポケットカラー	サンパウロ	約46時間

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？　ゲーム屋としては一流、だけど経営者としては……。(愛知県　ジークフリート)

Q ゲーム機のロード時間ってどれくらいなの？

あなたはストレス感じてます？ロード時間を考察してみましょう

戦闘始まる前にロード、戦闘終わってまたロード。とことん気になるロード時間。ほんとのところ、どのハードが快適なの??

調べてみると意外な結果が……

気になるけれども、いざ調べようとすると面倒臭いのがコンシューマハードのロード時間。ゲーム遊ぶには必要になってくる時間ですので、簡単ながらも表1にまとめてみました。

全機種で発売されている『バイオハザード2』（以下『バイオ2』）とDC・PS2で発売されている『バイオハザード コード：ベロニカ』（以下『ベロニカ』）を使用した検証結果です。いかがでしょうか、意外な数字が出ています。特に、「DCはロードが早い」という先入観を持っていた私にとっては驚きの数字です。いささかDCの言い訳をさせてもらえば、『ベロニカ』はPS2より先行発売だし、『バイオ2』にいたってはPS版よりもグラフィックが格段に良くなっています。それだけのハンデをしょっているのです。

しかし、こう見ると各機種のロード時間が体感しているほどの差は無いことが分かります。

時間以上に感じるもの

数字的にみるとそれほど大差のないロード時間。では、なぜプレイヤーの多くは〝時間差〟を体感しているのでしょうか。

そこには、各ハードの持つ特色がまず挙げられます。PS、PS2が主にRPGやSLGなどのゲームが多く、DCは格闘ゲームやシューティングゲームを中心としたアーケードゲームがメイン。起動時にオープニングが用意され、戦闘の度にロードが余儀なくされるRPG。それにくらべ、格闘ゲームやシューティングはロード回数も少なく、時間も短い。よってPS、PS2はロードの長いハードと思いこんでしまう。そんなカラクリが想像できます。ちなみに、ネオジオCDの悪い印象からか『KOF』シリーズはロードが頻繁で長いと思いがちですが、本当の所は短いです。（『KOF』が約5．44秒、『VF3tb』よりもロード時間は短『VF3tb』が約7．57秒）イメージというのは恐ろしいものです。

櫛引直樹（くしびき・なおき）：'72年生まれのライター。P54・55を担当しました。今回の原稿で数時の楽しさを発見。今後は「VF4」のフレーム数にこだわっていきたいですね。

各ハードロード時間一覧

ハード名	立ち上げ時間	バイオハザード2 起動時間	バイオハザード2 扉移動時間	コードベロニカ 起動時間	コードベロニカ 扉移動時間
PS	約12.59秒	約39.12秒	約8.24秒	×	×
PS2	約13.12秒	約43.34秒	約6.02秒	36.80秒	約5.49秒
DC	約16.39秒	約32.32秒	約9.07秒	約30.41秒	約6.71秒

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？ アルゼから「Mr. Do vs. ユニコーン」がでるなら、今からでもネオポケカラーを定価で買う！（兵庫県　ポンポンポン）

Q 「ゲーム批評」と「コンティニュー」ってなんか関係ありそうな気が……

編集長 直撃インタビュー
CONTINUEが目指すモノ

確かに知ってるライターも書いてますけど……なんか関係あるんですかね（自分でいうな）。とりあえず、新しく誕生したディープな切り口のゲーム雑誌に親近感もあるので、応援の意味も込めて編集部の林和弘編集長を取材してみたぞ。

「ゲーム批評」との関係は……

関係ないですよ、もちろん（笑）。ないとしかいいようがないです。ライター陣がカブってるのは、業界狭いなぁというところはありますよね。デスクの多根さんとかは、「超クソゲー」からの付き合いですしね。読者層も「ゲーム批評」とカブってないんじゃないですか？ 読者を食い合ってもしょうがないですから。そうは考えていなくて、最近ゲーム業界が良くない中で、僕らも頑張って少しずつ底上げしていければいいなぁと思っているだけです。

コンティニュー発刊のわけ

「超クソゲー」は僕が編集したんですけど、あれが大成功したんです。で、単行本の作り方も分かってきたから、他に面白いことやりたいよね、となった時に雑誌を作りたいと思って。会社としても「超クソゲー」が前例にあったから、商業的にもそれほど冒険じゃないということでOKが出ました。

Vol.0の表紙は、日本の象徴的なポップなキャラをドットで表そうという主旨です。（ろぼっ子）ビーコンのドットキャラとか誰も見たがことないじゃないですか？ そういうのを見せたかったんです。

〝0〟号から始めた意味は特にないんですよ。「クイック・ジャパン」（※）がVol.0から始めたから、そのテイストが頭にあった……というわけでもないんですけど（笑）。

内容に関しては、よその雑誌をあまり気にせず、とにかく面白いか面白くないかで判断してます。「わ、バカバカしい！」という企画は全然OK。インパクトのあるほうが好きなんです。

今までの雑誌でやられてなかったことを

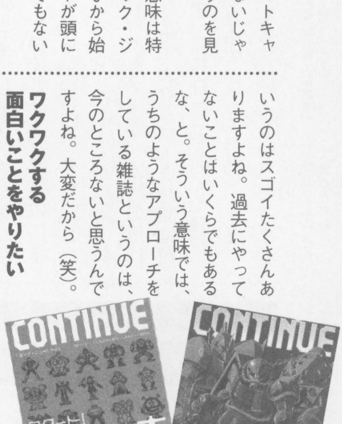
今までのゲームを取り扱ったメディアとかって、あまりにも〝やられてなかったこと〟が多いと思うんですよ。ゲーム雑誌が出てから15年以上経つのに、異常にある。たとえばVol.0の『怒』の制作者や今号（Vol.1）の『メタルブラック』の制作者のインタビューだったり、ゲームマンガの歴史を検証してみることだったり。そういうごくごく当たりまえに為されているべきことを誰もやってなかった。だからやりたい企画というのはスゴイたくさんありますよね。過去にやってないことはいくらでもあるな、と。そういう意味では、うちのようなアプローチをしている雑誌というのは、今のところないと思うんですよね。大変だから（笑）。

ワクワクする面白いことをやりたい

思うのはゲーム雑誌の業界に、ちゃんと取材ができる人がほとんどいないということですね。「消えたマンガ家」の大泉実成さんのような、いわゆるルポやノンフィクション的なアプローチというのをゲームに関してやれる人間ってほとんどいない。僕自身も痛感しているんです。「超クソゲー」の中のルポに（編）ってあるのは、基本的に僕が取材してるんですよ。『たけしの挑戦状』の制作者インタビューとか。面白かったのは『デスクリムゾン』の真鍋社長ですね。クソゲーとして話題になっている時で、真鍋社長が殻をかぶるようにしている時に電話したんです。で、一旦断られたんですけど、食い下がっているうちに「FAXだったら答えないこともない」と言われて、ああなったという（笑）。

そういう、なんかワクワクする企画が好きなんですよ。足を使って稼いでいく記事って面白いなと思っていて。幸いにして「コンティニュー」には、そういったムチャな企画を厭わないでやってくれるスタッフが揃っていて、ホントにありがたいなぁと思ってます。だから「トウキョウヘッド」の大塚ギチさん、あと「紙のプロレス」の吉田豪さんもそうなんですけど、僕が昔から仕事したいと思っていた人を総動員して作っているところが「コンティニュー」にはありますよね。

本当に面白いと思うことをやりたいんです。だから内容について迷うところは全然ないですね。



CONTINUE
3月21日に太田出版から創刊。創刊号はVol.0。6月に発売されたVol.1ではガンダムゲーム大全と称してLSIゲーム機時代からのガンダムゲームの特集を組んでいる。

（※）太田出版刊の隔月刊のサブカル雑誌。
（※※）林氏の写真を掲載しようと思ったのですが、あまり表に出たくないと断られてしまいました。

ちいさな疑問を小追跡！これが答えだ!?

Vol.2

というわけでP23から引き続き、細かい質問に答えていきますよ！

Q '99年に和議申請して以来、すっかりデコ（データイースト）の作品見ないですね。もうデコのゲームは楽しめないんですかねぇ……。

'99年11月25日発売の『探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』（PS）を最後にデコのゲームは出ていない。もうゲームは作らないの？「いえ、また活動できるように和議申請したわけですから……。今発表できる作品があるわけではないのですが、開発部門自体は動いていますし、また作品を発表できるように頑張っています」（同社・広報）。やはり一度会社的に苦しくなったわけだからスタッフも減るし、再建には時間かかるよね。でも、少なくともデコは残っているわけだし、ゲームを作る気もあるみたい。今後、デコ味を継承するクリエイターが入社してバリバリ、デコゲーを作ってくれるんじゃないかな。期待！

Q XboxはPCのようなものだから、バイオレンスとエロスあふれるゲームの登場を期待してるんだけど……レーティングってどうなってるの？

マイクロソフトの広報の方によると、「まだまだ検討している最中なんですよ」とのこと。基本的にはオプションで血の色の違いや有無などを切り替えられるようにするらしいけど、SSのように「18禁」を付ければOKとか、PSのように「三角マーク」を付けるとか、その辺はまだ決まってないらしい。ただXboxが想定するユーザーの年齢層がやっぱ上なんで、SSやPSに倣ったような形になるとか。個人的にはレーティングの許容範囲が広ければ、Xboxの大きな優位性になると思うんで期待したいな。家庭用になったために、バイオレンス爆発の洋ゲーがヘッポコになったなんて悲しいからね。

Q アレクセイ・パジトノフ（テトリスを作った元ソビエト連邦科学アカデミー人工知能技術コンピュータソフト研究者）ってどこいったんですか？

テトリスで一世を風靡、その後、『ハットリス』『クロックワークス』など数多くのPZGが商品化されるものの売れたのあるの!? 状態のパジちゃんはいずこへ。と思ったら先日、マイクロソフトが映画「A.I.」をゲーム化するって発表があって、その企画の中の一つ、PC用PZGにパジちゃんが参加するってあった。マイクロソフトに聞いてみよ。「氏は現在、弊社の社員になっております。時期的には'98年に発売したPCゲーム『パズルコレクション』に参加してもらったあたりからになっております」。えっ!? 意外。まあロシアにいるよりいいよね!?

Q なぜ、SSのパワーメモリーは認識しにくいの？

PSのメモリーカードに比べ、大容量で使い勝手がよく、経済的だったSSのメモリー。しかし年月が経過すると共に、本体にカートリッジを差してもなかなか認識しなくなるうえ、入っていたデータまで消えてしまう始末。大容量だけにその分被害も大きかった。なぜ、SSのメモリーはダメなのか。ハードに詳しい業界関係者に聞いてみた。「あれは結局、設計ミスみたいなものです。差込口の隙間の調節とかがうまくできてないんです。のちに発売されたいわゆる白サターンとかはその辺が改善されてるんで、最初のグレーのサターンより認識しやすいハズですよ」。それでもやはり認識しにくいような……。「そもそも穴に差して裏表両方の端子を接触させる、という方法が良くなかったんだと思います。PSのメモリーカードは見ると分かりますが、片面だけに接触する部分があるんです。でもSSのように両面が接触する場合、片方寄りにちょっとズレると、もう片方の接触が甘くなってしまいます。元々フラッシュメモリーはその辺に敏感なんで、ちょっと接触が悪いだけで、すぐ認識を誤っちゃうんです。ちなみにそういう接触が悪い時にセーブするとしっかりセーブができずに、変なデータを作っちゃうことがあります」。ああ！ "※×▼" みたいな変なデータ！「別に本当にゴミだから消しても平気ですよ」。なるほど。新ハードの新しい機材とかは、メーカーもその性質を把握できず、不具合が生じやすくなってしまうもんなんですね。◆

というわけで一貫性のない小追跡コーナーでした。ご協力くださったみなさま、ありがとうございました！

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？　ネオジオポケットが本気で成功すると思っていたんでしょうか……。（福岡県　新飼隼人）

まだまだ調べ足りないこともあったけど、とりあえず片っ端から記事にした。それぞれ他の仕事をかけ持ちながら取材に追われた。そこで聞いた様々な人からの言葉で疑問が解け、そしてまた考えなくちゃならないことができた。ゲームについてもっと考えなくちゃって刺激を受けた。

特集最後は総論に代える形で、各編集者が今回担当した取材や記事で感じたことを記して締めたい。編集後記が読みたいという読者も多かったし、ね。それに答（応）える形で——。

Xboxについては批判も絶えない。それは分かる。でも今、ゲーム業界が低迷とか言われているところへ新規に入ってくるハードは素直に応援したいと思う。市場が活性化してくれればいいと本当に思う。ライバルとなるハードがあって、好きなハードがあって、他のハードの悪口を言ったり……そういう状況が生み出したもの、生み出してきたものってあるよね。やっぱり選択の幅が広がるって単純に楽しいと思う。Xboxには不評を跳ね返すガンバリを期待したい。

ゲームキューブ。さすが任天堂の好評さ。でもGBAから続く控えめなラインナップにはやっぱりちょっと心配。大丈夫かな？　N64に比べて抜群にゲームが作りやすいってことで、クリエイターにも本当に評判が良かった。クリエイターの人たちからの任天堂人気、本当に高い。

PS2。圧倒的に作りにくいハードだと大評判だったけど（笑）、ここ最近はイイ作品も出てきてる。特に『ファイナルファンタジーX』には期待してるのだ。圧倒的な人とお金を投入した作品で、しかも新ハードで初の『FF』だからね。良くも悪くもいろんなものを見せてくれると思う。あと、少し安心した。話題作にワクワクできる気持ちが自分に残ってたんだって。実は一番疑問で心配だったのは、自分のゲームへの気持ちだったのかもしれない。答えが出たわけではないけど、ちょっと安心した……。

（T）

第1特集 総論 疑問の中で浮かんできたゲームの未来

取材を通していろいろ話して、みんな業界の先行きを不安に思いながらも、ゲームが好きで頑張っている。だからもっとゲームのことを知りたいと思った。

「ゲームセンターは自由な空間ですよね。何も遊ばなくても、買わなくても、別にかまわない……」。

今回行った数多くの取材の中で一番印象に残っている言葉だ。まさにその通り、ゲームセンターは自由である。

「いつでも、どこでも、誰でも。これはゲームセンターの基本です。しかし、これがネックになることもありえる」。

冒頭の言葉のあとに続く会話だ。そう、現在ゲームセンターは〝自由さ〟をいかに昇華していくかが問われているのではないか。その対応策として、『VF4』のカードシステム、1フロアで時間制を採用したゲームセンター、某ゲームだけ定額でフリープレイできる台を用意したところなども登場している。そして、インターネットカフェ……。ゲームセンターは変わりつつあるのだ。いや、変化を強要されているのかもしれない。

「ゲームセンターはゲーム好きが集まる場所」。

そう断言できない状況に今はある。

（O）

なんだ、ゲーム業界ってまだまだイケるじゃないか。

今号でゲームにまつわる様々な疑問について取材してきたが、私が本当に知りたかったのは「ゲームはもうダメになってしまうのか？」ということだった。

このところゲーム業界には暗いニュースが多かったし、身の回りでもゲームの話で盛りあがるということが確実に減っていたからだ。

そして今、その疑問に対する答えが得られた。胸を張って言おう。ゲーム業界はまだイケる。

「ゲームに関する謎に迫る」という企画の性質上、今回はゲーム開発者への取材がとても多かった。現場の方々の声を聞いていると、ゲーム業界がまだまだアツいことを肌で実感できる。

なかでも印象に残っているのがインタビューに応じてくださった宮岡寛氏の言葉だ。

「昔はハード面で制約があったのが、今は金銭面での制約になっただけ。なにも変わらないし、なにも憂うことはない」。

そう、憂うことはないのだ。

（D）

ゲーム速報

なぜか今回拡大版。ライターにも執筆してもらって充実度アップ!! 目がつぶれそうなぐらい文字ばかりですが、我慢して読んでね。

『PSO』――チートの嵐にソニックチームぶち切れ!?

国産のネットワークRPGとしては、異例の盛り上がりを見せている『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）。「強い武器が欲しい！」との物欲をテコに、見知らぬ者同士でアイテム探しの冒険をさせる手法は、発売当初こそ鮮やかにキマった。しかし、冒険をすっ飛ばして〝お手製のズル武器（チートアイテム）〟を作る、いわゆる「チーター」が大発生。そのうえオンラインでそれを使って、経験値を独り占めまでする始末。そのため、プレイがすっかり面白くなくなる危機にまで直面していたのが、今年5月までの状況。そういう背景もあって、バージョンアップ版『PSO Ver.2』（以下『Ver.2』）の発売は、「アルティメットモード」や「チャレンジモード」といった新要素の追加のほかに、〝チーターの撲滅〟というウラの役目も背負っていたわけだ。発売日が少し遅れた（当初の5月31日発売が6月7日に変更）のも、新システムに合わせたサーバの調整のためだったという。ところが、ウラであるハズの「チーター狩り」が、大っぴらに表に出る事態になってしまった。

『Ver.2』の発売から1週間も経たないうちに、パラメータを上昇させる「マテリアル」や、入手困難なレアアイテム（の不正コピー品と思われるもの）が大量にバラまかれ、出回り始める。しかもその中に、『Ver.2』から追加されたアイテムまで含まれていたのだから、真っ当なプレイヤーたちの意欲を削ぐこと甚大だ。むろん、『PSO』世界の管理者であるソニックチームが放置するハズがない。6月13・14日の2日間にわたってサーバメンテナンスを実施。その際、不正アイテムを持っている者、ないし不正マテリアルでドーピングした〝疑い〟のあるユーザーを、「アカウント停止」（通称「垢BAN」―アカ（垢）ウント十追い出す意味のBAN）に追い込む、断固とした手段に訴えたのだ。しかし、コトはそれで収まらなかった。まったく身に覚えのない者や、オンラインプレイを始めたばかりの初心者が、サーバに接続を拒否されるトラブルが続出。果ては過去に「逆レスタ」（レスタ（回復技）で他人を攻撃できるバグ技）を食らった被害者までチーター扱いされてしまった。当然のように『PSO』の公式BBSにはクレームが殺到し、一時は混乱のルツボと化した。しかしソニックチームは、そうした悲鳴の嵐にひるまないばかりか、なんと15日にはミーティングBBSを閉鎖。「不正プレイヤーがアイテムの配布行為を行っている事実が確認されました」と、チーターたちに向けて事実上の宣戦布告までした。そして残り2つある公式BBSでは、今回のサーバメンテナンスに対する批判なども含めた〝不適切な書き込み〟を、一方的に削除しまくる行動に出る。

これらソニックチームの一連の対応を、「やり過ぎ」「高圧的」と批判するのはカンタンだ。しかし何しろ国内初、10万人規模のネットゲームだ。しかもその大半のユーザーが、『PSO』でネット初体験。であるからして、従来のネットゲーマー＝パソコンユーザーでは考えにくい、ごく基本的なミスまで管理者側がフォローしなければならないのである。これに加えて家庭用ゲームでは、想定していなかった悪質チーターの大量発生―ー。とにかく一から十まで初めて尽くしの「フロンティア」であり、彼らスタッフの抱える負担るや、実に想像を絶している。「客とメーカー」という割り切った関係ではなく、肩を並べてネットの地平を開拓する同志として、批判ばかりではなく暖かい目で見守りたいものだ。

――と、キレイにまとめたいのは山々だが、『Ver.2』のオンラインプレイは無料期間が一切なく最初から課金されるのだから、ユーザーが万全の体勢を求めるのは当然のこと。せめて未知のトラブルが予想される最初の1週間ほどは、接続料をタダにして様子を見るべきだったのでは……。

（多根清史（BIG☆BURN））

開発会社の告発再び!?

6月下旬、ゲーム制作会社アルファシステムの社長、佐々木氏が自社のHP上において、アルファシステム制作・セガ発売のDC用ソフト『マジック：ザ ギャザリング』についてコメントを掲載した。題目は「通信非対応について」。同作は世界的な人気を誇るカードゲームのコンピュータゲーム版だ。その要となるのはやはり対戦だろう。当然、DCのネット機能を活かした通信対戦が待望されていた。しかし6月28日発売の商品版は通信非対応。当然ユーザーから不満の声があがった。この結果はアルファシステムにとっても不本意なモノだったらしい。コメントの内容を要約すれば、クライアントであるセガと版権元Wizards of the Coast社との関係、そして予算の関係によって通信機能を諦めざるを得なくなった、ということだ。セガと版権元の〝関係〟という表現に言いしれぬ理由が推測できそうだが……。コメントによれば、同作は2000年10月の段階ですでにネット対応以外の部分は完成しており、非対応であれば年末には販売できたとのこと。そう、DC撤退宣言のまえに……。だが通信に関するセガの判断を待つ間に、半年以上が経過してしまう。その間に開発機上ではすでに通信対戦ができるまでになっていたらしいが、結果は以上の通り。佐々木氏は、通信非対応となることを〝致命的〟という言葉で表現していた。

通信対応になった場合、サーバを管理するのは当然セガだ。コンシューマのオンラインゲームのサーバ管理となればそれに伴うコストは莫大なものになる。この件に関して、一制作会社のアルファシステムが強く訴えられないのも確かだ。非常に残念なことではあるが……。

「HPでのメーカーの訴え」と言えば、Vol.38の当コーナーに掲載した『天誅』の権利をめぐるアクワイアの事例を彷彿させる。ネットでの情報発信が当たりまえになった今、このような制作者側からの声がユーザーの耳に直接届くことも珍しくなくなってきた。いたずらな確執を生んだり、不用意な情報発信が相手企業に多大な損害を与える可能性も否定できない。だが、開発会社の人々は不平や不満よりもなにより、自社の開発したゲームを楽しむユーザーを第一に考え、それらの行動を行ったのだろう。先に挙げた2社は共にユーザーの厚い支持のあるメーカーだけになおさらだ。――数日後、アルファシステムのHPから佐々木氏のコメントは消えていた。

セガ側と版権元との関係を含め、状況は複雑であり、佐々木氏のコメントだけで一概に誰が悪いなどとは決めるのは危険だ。ただ情報の風通しが良くなることで、業界が健全化し、よりユーザー本位になってくれればと思うのみである。

『iモードといっしょ』みんないっしょにサーバ落ち

とにかくまったくプレイできないのである。5月24日発売の『iモードでいっしょ』の話だ。おなじみのお話ゲームの人気作、その通信版に多くのファンは期待していた。しかし購入初日から、まったくサーバにつながらない。なんと初日からアクセス数に絶えきれず、サーバがダウンしてしまったのだ。しかも人気爆発故、ではなく、単純に初日販売数（各小売店によれば決して売れているとはいえないと言う）のアクセスにも耐えられぬほど、貧弱なシステムを使っていたのである。発売翌日の25日になっても復旧されず、その後も復旧してもわずか数時間ですぐダウン。連日、HP上にはお詫びとメンテナンス予定時間が掲載されていった。結局、5月一杯はほとんど接続不可能。そして6月1日午後7時半にあらためてサイトがオープンしたのだが、わずか15分後にはサイトは閉鎖。ユーザーは笑うに笑えない。購入したのに遊べないのではゲームではなくグッズである。その後も断続的な再開とメンテナンスを繰り返す状態は変わらず、時間ごとに更新されるHP上のお詫びコメントにユーザーは苦笑するばかり。7月9日、発売から一ヶ月以上経ち、ようやく通常サービスに入るという始末であった。SCEは料金を、5月分はトラブルのお詫びとして、6月については「試験運用サービス期間」だったとして、7月は登録開始月として、情報料については無料としている（通信費などはもちろんかかる）。

SCEサイドの完全な見誤りをいまさらどうこう言うつもりはない。しかしPS2のネット構想を始め、SCEの今後のネットサービスに不安を感じずにはいられない出来事であった。（編集部）

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第三十六便

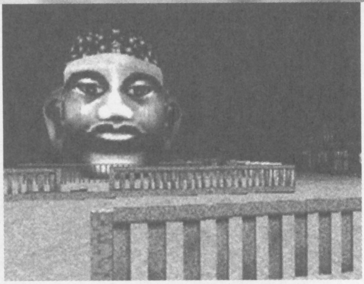
PS『LSD』

がっぷ獅子丸

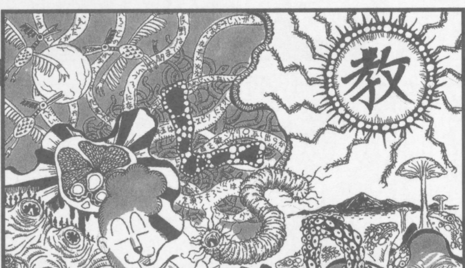
む―――――、皆様、夏はお好き？　冬生まれの獅子丸どーにも夏はですね、アカンのですよモウ。もう気温が24度を過ぎたところでマジ何も思いつかなくなりますので、どうかヒトツ！　ここは脳みそを全く使わないようなゲームはないのでしょ〜〜〜か？　と探してみたところ名前ダケにピクっと反応して思わず手にとったのがコレでした。てな訳で、今回紹介するのは、PS『**LSD**』です。タイトルだけ聞くと、食っちゃうと流れゆくフローリングの木目見てニヤニヤしたりとかするあのイリーガルドラッグと同じかしらと期待しつつも、ポケモン事件以来、ゲーム画面見て気持ち良くなっちゃったり気持ち悪くなっちゃったりするコトにエラく過敏になったゲーム業界において、オイこんなんOKなのかよ？　と勘ぐりたくもなりますが、そういうんじゃなくてこのゲームは**ドリーム・エミュレータ**です。って聞いても全然訳分かンないですよね。**僕もです。**要は、プレイヤーが夢をモチーフにした不思議時空にいき、特にゲーム的な目的もなくフィールド上を自由に歩き回り、壁やオブジェクトに体当たりすると色々なフィールドに移動し、そこで出会うヘンチクなキャラクターとか説明困難なイベントに遭遇し、プレイヤーは、まろやかに気持ち良くなる（気がする）という、**スマートドラッグ系無目的環境ソフト**と言えばいいんでしょうかね？　過去にも海洋とか原始人をモチーフにして、プレイヤーが筋書きのないドラマを楽しむタイプのゲームは度々登場してますが、なかにはゲーム中に時折顔を出す主張とかメッセージが、意外にも示唆に富んだ非常に味わい深いものがあるコトに気付かせられる事もあったりもしますが、プレイする人間の感性によって、より本質的なところで共振しあうか、タダの糞ゲーに終わってしまうのかという振幅は極めて大きく、マ裏を返せば「制作者は面白いと思っているけど買った客の方にはちっとも面白くない」というそのギャップが面白いという**ユーモア作品**とみることもできますけど、このようなゲーム程制作者及びプレイヤーの豊かな感性が要求されるゲームはない訳です。しかも今回のゲームは、このイリーガルを予想させるタイトルからも判る通り、守りの姿勢に回らず積極的に攻めていこうというメーカー様の心意気や良しというカンジで、そのくせ価格的には定価4800円と**ある程度納得のいく値段**というのが盛り付けとして悪くないカナと。何より獅子丸目に付いたのはジャケット裏の挑戦的なキャッチコピーの数々。**〈美少女を口説きたい方、悪の魔王をやっつけたい方、ロボットを乗りこなしてみたい方などは、お**

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。

買い求めにならないほうが無難です〉〈オープニング・ムービーのBGMを、ケン・イシイ、JIMI・TENOR……（中略）がリミックス。これらの名前にピンときたら、ぜひお買い求め下さい〉〈7種類のジャケットが封入されています。G……（中略）ぜひお買い求め下さい〉等など、知るヒトぞ知る著名アーティストが参加してンダこれの面白さがワカンナイ奴ァ感性は鈍いンじゃないの？と、言われてる様な挑戦的煽り文句に何だか獅子丸オジサンは悔しくなっちゃったので早速レッツラゴー!! ゲームを開始すると、直後プレハブ小屋のようなポリゴン空間に放置される自分。とりあえず何のエクスキューズもないので差し当たり部屋を移動すると壁にブチ当たった瞬間画面がホワイトアウトし、別の世界に移動しました。そこには、まんがキッドボックスの様なオモチャ世界……。でもってそこをぶらぶらと移動すると、うっかり壁に触った瞬間今度は死体がそこらじゅうに落っこちているアーバン空間。何かしらとそこの死体に触れると今度はアンコールワットのような場所にプカプカ浮かぶゾウ。ゲームの目的を考える前に、この矢継ぎ早に変化する目前の光景の意味を考えていると突然画面は切り替わり一日目が終了。このゲームのなかでは時間の概念があって夢の1トリップを一日としており、これはフィールドによって長さがマチマチなので速攻終わるのもあれば、広いフィールドを延々移動するようなパターンもあり、やがて壁や床のテクスチャーが意味のありそうで全くないフォントをあしらった世界に変わるなど、また餓鬼が延々ソーセージを食っている実写ムービーが流れて終わるのもあれば、兎の内臓がどうしたとかの**世紀末ポエム**が表示されるダケというパターンもあったりで移動の法則性も判らずポリゴンの舞妓さんだの熊だのなんとも言えないような多彩なキャラクターと遭遇したりと遊んですぐに底が見えるゲームではないのですけど、まあコレで面白ければ誰も文句なんか言わないンでしょうが。元々こういった不条理系ゲームは制作者の屈折した感性を楽しむのがゲームを愛する大人の鑑賞法というモノですが、安寧な展開を許さないある種緊張感たっぷりのゲーム展開に途中垣間見えるその頭が柔らか過ぎというか中途半端な頭の悪さ加減。初期のコンセプトを100%表現することが実現できたら確かに奇跡のゲームだったンでしょうけど、如何せん当時のPSのテクノロジーでは、単にゲームをプレイする我々凡人達を困惑せしめまくるダケで終わってしまいました。元よりそこには開発陣による一切の悪意も計算もなく、ハイセンスな娯楽を提供しようという純粋なクリエイター魂に充ち満ちていたンでしょうが、この**悪気はない**というコトこそ人類のコミュニケーション上最も憂えるべき事態なのではないでしょうか。



突如目前に現れた巨大な石像は担当編集者に激似だった。ということは、これは「悪夢」というわけか……。



画：南敏久

LSD（ドリーム・エミュレータ）
メーカー：アスミック・エース エンタテイメント／機種：PS／価格：4,800円／発売日：1998年10月22日

今回はスクウェア編。昔はスクウェアとの間にも色々とありました……（遠い目）



君は『エフエフ』派？ それとも『ファイファン』派？



SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？

良くも悪くも「格ゲー屋」かな……。（北海道　サクヤ此花）

スクウェアのサイトって重いよね……



SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？
ラスボスが最凶でコスプレ狙いのキャラが多くて、ゲームバランスもよいとは言えないが、新作が出るとチェックせずにはいられないメーカー。（北海道　安城明生）

「FF MOVIE」って実は凄くないですか？ 内容は分からないけど



はやのん：自称“若林系”主婦ゲーマーでしたが、このたび引越しをして若林系も主婦もやめてしまいました。ゲームは続けるぞー。
(http://www.super-zau.net/hayanon/)

産業としてのゲーム業界の未来を考える

ゲーム業界 国際分業論

市場が行き詰まっている今こそ国際分業化で業界の活性化を!!

日本経済の中でも稀にみる競争力と独自性を見せるゲーム業界。しかし今、様々な外的要因によって危機を迎えている。それを打開するひとつのカギが“国際分業化”だ。

Written by 中村彰憲

新ハード投入も市場の活性化にはならず

現在、ゲーム業界は窮地の状態にある。本来、産業規模の拡大に貢献するはずの新ハードの投入に、あまり効果が見られないからだ。PS2の市場投入から一年以上経過しながらも、100万本を記録した専用ソフトはいまだ2作品のみ。うち『GT3』は続編、残りの一本『鬼武者』も『バイオハザード』などから踏襲された馴染みあるシステムの作品だ。加えて7月末発売の、100万本突破確実と言われる『ファイナルファンタジーX』に至ってはシリーズモノの王道。つまり、PS時代に見られたライトユーザー指向のゲームのヒットがいまだないのである。

今年に入ってから、携帯ゲームの新ハードも次々と市場投入された。据置型でもゲームキューブやXboxの発売が予定されている。一方、ハードビジネスからのセガの撤退やSNKの事実上の倒産、ゲーム企業間の提携などが相次いでいる。新ハードの投入が業界にどの程度のプラスをもたらすか、見えてこない状況だ。

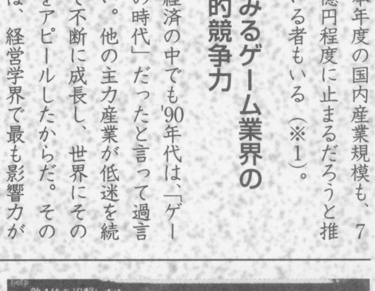
業界関係者の中には、ここ数年と同様、本年度の国内産業規模も、7000億円程度に止まるだろうと推測している者もいる（※1）。

稀にみるゲーム業界の国際的競争力

日本経済の中でも'90年代は、「ゲーム業界の時代」だったと言って過言ではない。他の主力産業が低迷を続ける中で不断に成長し、世界にその潜在力をアピールしたからだ。その優位性は、経営学界で最も影響力があると言われるマイケル・E・ポーター（※2）にして、「日本産業界の中でも驚くべき例外の一つ」と賞賛させたほどである（※3）。

だが真に驚嘆すべき事実は、すでに業界黎明期からあった。

米アタリ社がTVゲーム業界を立ち上げたのが'72年。パックマンを始めとする日本製ゲームが米国市場を一世風靡したのが'81年。つまり日本のゲーム業界は、わずか9年の間に海外からの技術を完璧に模倣し（※4）、改良を加えたうえ（※5）、TVゲームの生みの親である米国の企業以上に高品質な作品を作り上げて、逆輸出を果したのだ。これは日本が海外から吸収した多くの技術の中でも、例を見ない驚異的な速さである。



不断に発展を遂げてきた業界も頭打ち。ヒットした作品も大ヒット作品のシリーズばかり……。

日本のゲーム業界の国際的競争力とその原動力は、国内の業界内の淘汰から生まれた。ゲーム業界は、国からの産業優遇政策の恩恵を受けなかった稀な産業である。そのために、純粋な自由経済的気質が当初より形成されており、今日に至るまで受け継がれてきた。淘汰と絶え間ないトップ争いの中で各メーカーは、企業規模に関わらず、外からの市場に対する環境変化に常に敏感にならざるを得なかった。中でも特に、「政治および社会的反応」「業界内主力勢力の動向」「技術革新」「市場動向」という“4大環境要素”の変化には細心の注

◆本稿は2001年6月にフィンランドで行われた2001AJBS Conferenceで発表した論文を要約、加筆したものである。

（※1）ファミ通'01年3月16日号“VIPの哲学、考え、夢”の中でカプコンの岡本氏が推測。（※2）世界的に著名な経営学者の一人。（※3）洋書「Porter E. Michael, Hirotaka Takeuchi and Mariko Sakakibara Can Japan Compete?」のP95でゲーム業界の特異性が説明されている。（※4）『PONG』→『テーブルテニス』、『BreakOut』→『ブロック崩し』など。

意を払っていた。そして、これらの変化に対する企業戦略の立案と体制作りを素早く行ってきた企業が、今日まで生き残ってきたのである。それを体系化したのが図1だ。ここで重要なのは、如何に企業文化のコア（つまり企業として核心となる考え方）を中心に据えたうえで、戦略や組織改革を構築できるかだろう。

業界激変時に様々な戦略を練って生き残ってきた多くのメーカーには、変化に応じながらも、自社のアイデンティティを反映させてきた感がある。これはコアを中心にした戦略を行うことで、内部を統制しつつ環境変化に耐えてきた経験の現れであろう。

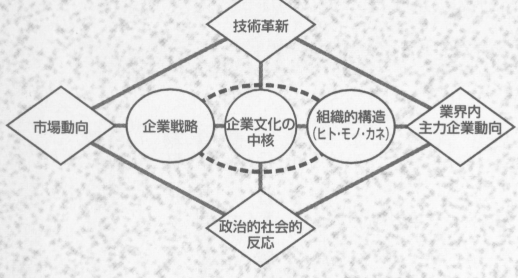


図1 企業戦略と組織的構造と外的環境要素の関係

今こそ必要なゲーム業界の国際分業化

ではこのように外からの環境要因を把握して臨機応変に対応してきた業界が、今なぜ低迷しているのか？この問題について、先ほど挙げた〝4大外的環境要素〟を分析しながら再考しよう。

まず「政治的および社会的動向」だが、「デジタル・コンテンツ開発促進」という名のもとに、外郭団体からの支援もずいぶん得られやすくなっている。代表的なものは、財団法人デジタルコンテンツ協会主催のコンテンツ開発支援事業などだ（※6）。

反面、他の外的環境要素はかなり厳しい変化を遂げている。

「主力勢力（ハード）の動向」に関しては、その争いはとどまるところを知らず、今後は任天堂・ソニー・マイクロソフトが三つ巴の戦いを展開するようだ。

同時に「技術革新」の範疇である〝次世代機のスペック向上〟は、開発側にとって、様々な機能の追加の必然を意味している。ユーザーの作品に求める質の向上も重なって、否応なしに浮上してくるのが開発コストの問題だ。これはライトユーザーにアピールするゲームの開発にも、深刻な影響を与えている。中規模なゲームの開発費すら億単位に膨れ上がっている状況では、経営側もある程度ヒットが見込める作品、つまりヒット作の続編やリニューアル作品の開発を重視するようになるのは当然である。苦肉の策で新しいアイデアの作品を投入しても、充分な販促がされないままに市場に出されてしまうケースも多いだろう。

こういった状況が、独創性のある作品の品質向上や認知度の拡がりを妨げ、結果的にライト指向のユーザーが遊ぶモノがなくなり、DVD映画が選択されてしまうという、「市場動向」の悪循環を作り上げてしまっている。ゲームの産業規模が拡大するためにはライトユーザーは欠かせない。それを可能にするのは、新しい遊びを確立する斬新なゲームの存在だろう。多数の独創的なゲームが登場し、それが淘汰されていくことによって、新たなマーケットセグメントへの進出が可能となるからだ。

しかし経済面でいえば、国内でのコスト削減戦略は進みきっており、これ以上のコストダウンは見込めそうにない状況である。

そこで筆者が提案したいのが、〝ゲーム産業の国際分業化〟だ。カプコンの韓国企業との提携やセガの中国進出は、その重要性を実証している。またコーエー、トーセ（※7）、コナミらにおいては、数年前からすでに中国への進出を進めており、実績もあげている。

ゲーム業界が、この様な戦略をさらに効果的に進めるために、超えねばならないハードルは数多く存在する。特に重要なのは、グローバルな展開をしつつも、自社の〝企業的価値観〟をいかに海外子会社へ正しく伝えるかである。これを確実に行えることが、国際分業戦略をコアの軌道内で行い、戦略をコントロールし、作品開発の思い切った効率化とクリエイティビティの統合による新たなゲーム作りを可能とするのだ。その成否が、ゲーム業界の国際展開の勝敗を決め、強いては業界全体の活性化の如何を決めると言って過言ではないだろう。

海外展開を進めている前述の大手の動向に注目したい。

中村彰憲（なかむら・あきのり）：名古屋大学博士課程後期2年。日本企業の中国進出について研究中。台湾滞在歴2年、米国滞在歴8年の国際派。ご意見はE-Mail: s1nakamuraa@m.gsid.nagoya-u.ac.jp までお願いします。

（※5）『スペースインベーダー』『ギャラクシアン』は明らかに『BreakOut』の発展型ゲームである。（※6）コンテンツ開発支援型援助プログラムのこと。SCEの『BLOOD THE LAST VAMPIRE』や本誌掲載のダイス『シグナル』プロトタイプ版が開発時に援助を受けていた。http://www.dcaj.or.jp/index0601_a.html （※7）黎明期からある実績の高い下請け制作会社。関わった作品にGB『DQモンスターズ』など多数。

語るべきゲームミュージック（GM）を批評する（暫定）新コーナー！

E.C.M Electronic Composed Music

Vol.1

スタントタイフーン／ランドメーカー（タイトー）

「カースタント映画の撮影」を題材にしている『スタント〜』は、音楽も映画を意識した作りで緊迫感を誘ってくれる。『ランド〜』のほうはPS版のGMを収録。業務用のオリジナル曲もぜひ収録して欲しかったが、大陸系アンビエントテクノで統一された楽曲は、癒し系のGMとして聴き応えがある。この2曲は、「作曲者が同じ」という理由でカップリングされたようだが、『ランド〜』のように、発売から時期が経ったゲームのGMでも収録してくれる姿勢には好感が持てる。

ソニックアドベンチャー2 バースデイパック特典CD（セガ）

限定発売ソフトの特典という形ではあるが、『ソニック』のオリジナルGM待望のサントラ化だ。ドリカムの中村正人氏の参加で有名なシリーズ初代から最新のDC版まで、各作品の代表的なBGMが集まっている。まさに「ソニック史の集大成」的アルバムだ。マニア的にはゲームギア版『ソニック』のGMが入っていない点が不満だが、メガドライブが奏でるGMは今聴いても決して古くなく、美しい。ゲーム音源の進化も体感できる完成度の高い一枚である。限定発売に留めるにはもったいないCDだ。

サイヴァリア APPRECIATE DVD（Reversebabel）

これはサントラではなく、熟練者のプレイが見られるDVDである。音だけでなく、映像も一緒に楽しみたいというファンの期待に応える良作として高く評価したい。過去にビデオテープでこういったものがリリースされていたが、容量・画質・保存性を考えれば、DVDで出していく意義は高いと言えよう。特にSTGは、細かい攻略部分までじっくり鑑賞できるので、今後も積極的なDVDの利用を期待したい。

iモードもいっしょ サウンドトラック（サイトロン・アンド・アート）

田村正和やカルピスウォーターのCM、サーバの不具合など、ゲーム内容とは縁遠い話題に事欠かないタイトルだが（苦笑）、そのGMはバラエティーに富んだ内容で面白い。しかしゲーム中に最も接する音は「ポケステの動作音」と思われ、背景の曲を作る作曲者の苦労が窺える一枚である。

最新のGMの話題をピックアップ！

GMトピック

「ズンタタ」だいじょうぶ？

タイトーの業務用部門縮小に伴い、同社のサウンドチーム「ズンタタ」の今後が心配されている。『メタルブラック』などでお馴染みのYack．氏はすでに移籍しており、PS2用ソフト『テクニクティクス』などに参加している。HP（※1）で確認すると、最近のズンタタは邦画の音楽を担当したり、他社のGM制作も行っている模様だ。GMファンとしては少し寂しいが、幅広い活動を応援したい。

GMファン御用達サイト閉鎖

ゲーム・アニメ系の新譜情報サイトとして利用されていたHP「ゲーマニ！」（※2）が閉鎖された。今後のGM情報の入手先に困っているファンも多い。これもGM市場縮小の表れか……。

ポップンミュージック6

なぜかACにある「笑点のテーマ」だけがサントラに未収録。どうやら、権利関係の問題らしい。



（※1）http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html （※2）http://www.gamani.ne.jp/index.htm
（※3）松前公高氏。最近は『玉繭物語』『サンパギータ』の音楽を担当、家庭用『beatmania』にも参加している。氏が本作のアレンジに参加していたことは、あまり知られていない。

名作GMレビュー

【ダライアス／ズンタタ タイトー・ゲーム・ミュージック Vol.2】

FM音源が使われ始めた時期の作品ながら、楽曲の完成度は非常に高い。当時のGMファンの期待に応えて発売された一枚だった。ゲーム会社のサウンドチームが、独立したバンド名を名乗ったのも初めてのこと。このことが、以降の「GMバンドブーム」へと続くきっかけともなった。しかし当時はファンにとってもその意味が理解できず、また、アレンジに参加した外部のプロミュージシャン（※3）の存在も謎であった。ズンタタのアルバムは「アレンジ曲の解釈」が難しいとよく言われる。本作も例に漏れず、大胆なアレンジが聴く者を圧倒する。しかし、あくまでもゲームオリジナル曲＝完成形というスタンスであり、アレンジは再解釈——つまり今でいう「リミックス」という見方で捉えれば、当時からズンタタの方向性が揺るぎないものであったことが確認できるだろう。



'87年6月25日発売／アルファレコード・GMOレーベル／2,800円（現在廃盤）

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：プロフィールで「GMサントラマニア」と毎回書いていた結果、この記事の執筆機会をいただけました。多謝！ 最近は、コナミ『BEMANI』系サントラ3枚を購入。『クラッキンDJ2』早期CD化を希望！

鬼才（奇才？）斉藤智晴が贈る、ゲーム世界の姉さんに愛をそそぐコーナー！

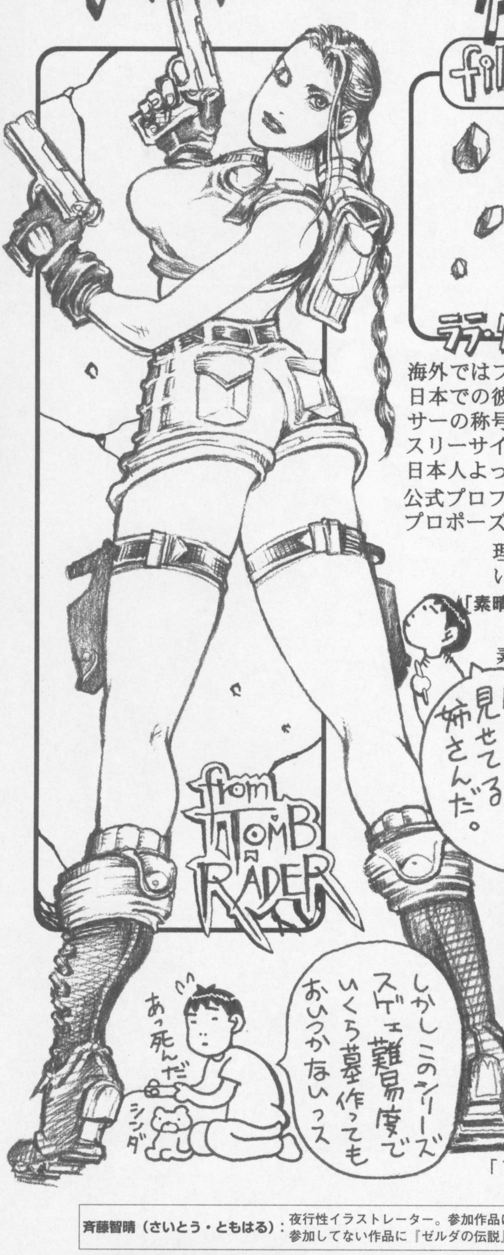
GAME BEAUTY MUSE
ゲーム淑女録

Drawn by Tomoharu Saito



海外ではファッション誌のトビラを飾る人気者なのに
日本での彼女のウケは、もひとつよろしくないっ。
サーの称号を持つ貴族階級の娘で時に眼鏡っ子の冒険家。
スリーサイズは B86cm （Ｄカップ） W61cm ／ H89cm
日本人よっ一体何が不満なんだっっっ！（と机を叩く）
公式プロフィールでは今年 34才（ 1967年２月生まれ）
プロポーズしたら私斉藤にとっては姉さん女房だ。

理想の男性のタイプもアナウンスされている。
いいですか。姿勢正し良く聞くようにっ。
「素晴らしく豪華なお墓を作ってくれる方ならどなたでも」
どうなんですかっ男としてっ。
素晴らしく豪華な墓を作ってやってこそ漢っ！





「V」タワーブロックでのステキなレザースーツ。

斉藤智晴（さいとう・ともはる）： 夜行性イラストレーター。参加作品に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』他多数。
参加してない作品に『ゼルダの伝説』『テトリス』他多数。http://www.ocv.ne.jp/la-saito/

トゥームレイダー5 クロニクル ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／機種：PS／価格：5,800円／発売日：2001年5月31日





遺産



数々の名作を生み出し、格闘ゲーム界にその名を刻み込んだSNK

果たしてアーケードの雄は堕ちてしまったのか……

結論を出すのはまだ早い

SNKが生み出してきた、数々の名作たち

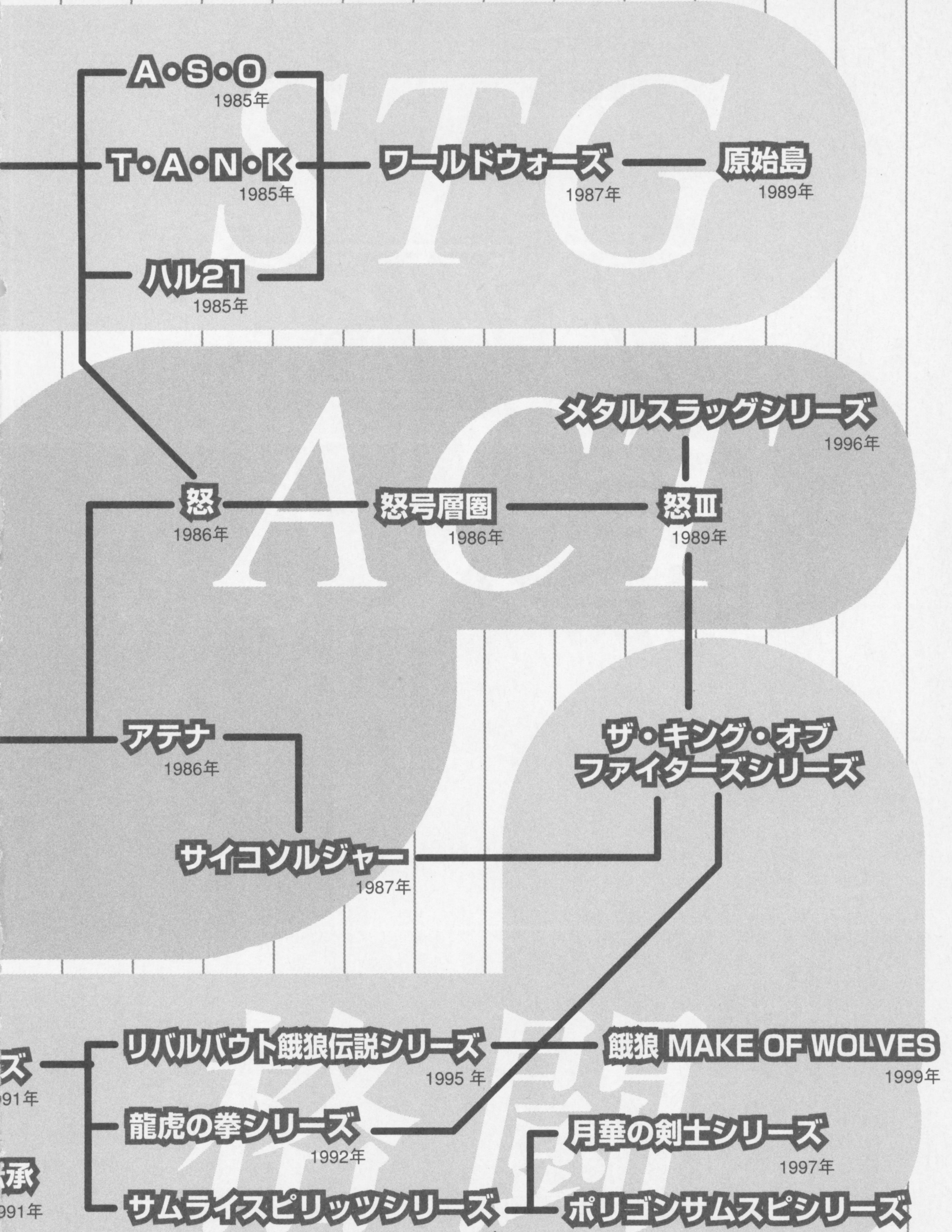
そこに、復活の兆しが隠れているのかもしれない……

SNK 偉大なる





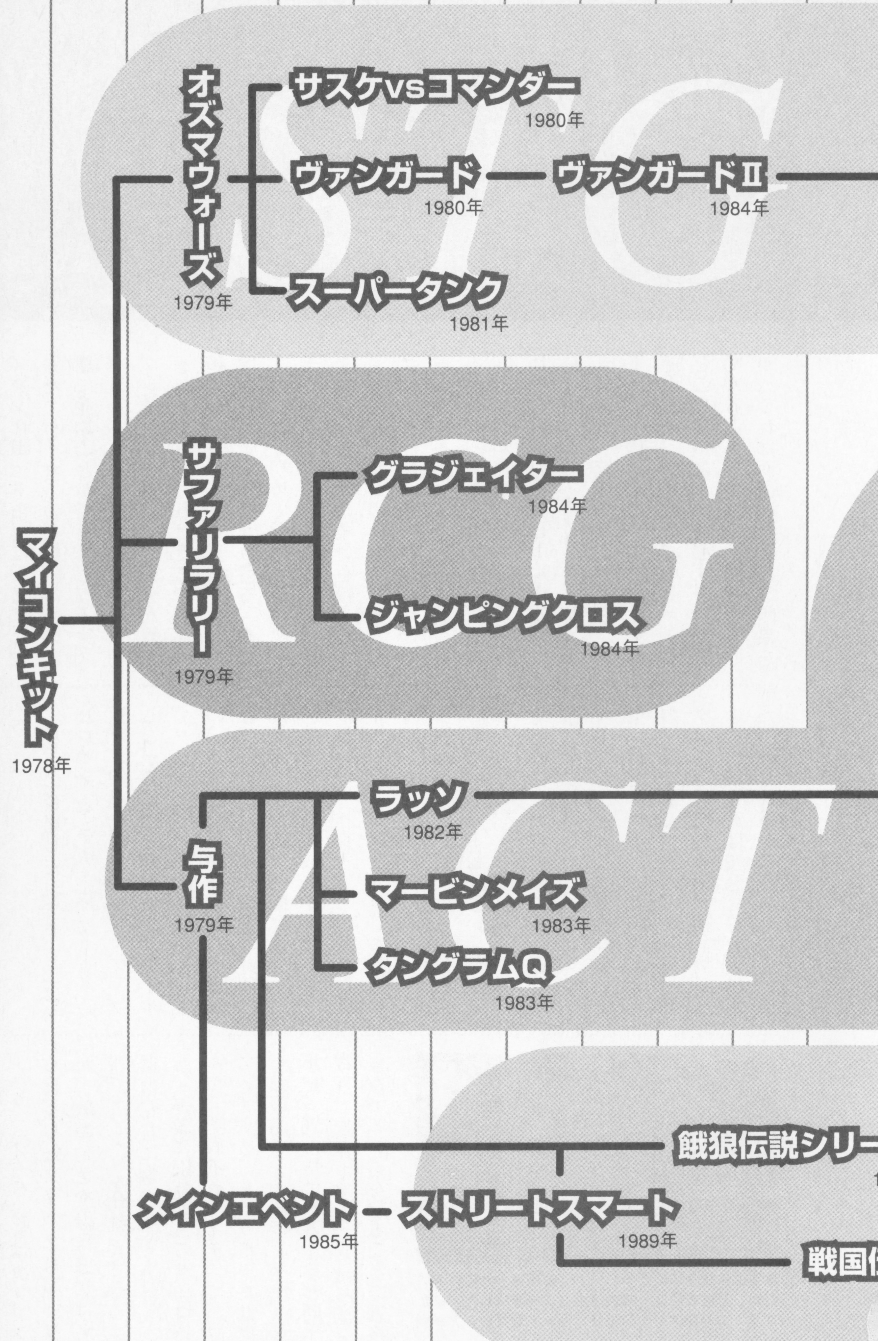
″SNK＝格闘ゲーム″、そんなイメージが生まれたのはそれほど古い話ではない。1993年の『餓狼伝説スペシャル』、1993年の『サムライスピリッツ』、イメージの定着がこの頃からだとすれば、まだ10年も経っていない。それどころか、『怒』シリーズや『サイコソルジャー』などの良作・意欲作のアクションゲーム、『A・S・O』に始まるシューティングゲーム、このような多彩ゲームをリリースしているのだ。数々のジャンルのゲームをリリースし、格闘ゲームでは超必殺などの画期的なシステムをつくりだしたSNK。そんなSNKは本当にこのまま消えていってしまうのか？　その答えをみつけるのは、SNKの責任とユーザーの権利ではないだろうか。



SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？

SNK本社の1Fのゲーセンは、プライズが非常に取りやすかったです……。（大阪府　TomC.）

SNK（新日本企画）ゲームの系譜



SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？
『A・S・O』あたりで、SNKとの付き合いは終わっているので、特に感慨もありません。
（山口県　GIR）

SNKの側面　キャラクターゲーム
サイコソルジャー

如月七葉

今はもう青空 見えないけど はてしない道を 走れ

パイオニアとしての社風が産み出した、世界発の歌うコンピュータゲーム

過酷な評価を受けるアーケード市場

ゲームセンター改め、アミューズメンスポット市場はシビアな世界だ。バイヤーの選択眼に適い店舗に並ぶことができても、インストカードもろくに読んでいない初プレイヤーに対して、充分な惹きを与えられなければそこで商品価値は終わりを迎える。コンシューマならヒット作になり得る、やり込むことで初めて面白さが理解できるタイプの作品は商品として成立しない。ワンコインを投入してもらえればまだいい方で、他人のプレイを後ろから一瞥しただけで評価を下す人間も少なくはない。

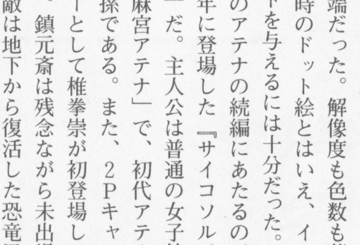
そのため、ゲームセンターで活躍してきたメーカーは、初見で分かりやすい魅力をアピールする術に長けている。グラフィック、BGM、システム、筐体のギミック…、メーカー・作品によって特徴はそれぞれだが、ゲーセンでのヒット作との出会いは今でも必ず一目惚れである。プレイ中の人間そのものが〝これは面白い〟という印象を周囲に与えていったダンスゲームはその好例だ。

アテナ、行っきま〜す!

'86年に登場した『アテナ』は、ヒロイン〝アテナ・ヴィクトリー〟王女が武器や防具でパワーアップしながら怪物と闘う横スクロールアクションだ。一人千殺をやってのける筋肉野郎が撒き散らす爆風と、明らかにパイロットの身体に後遺症を残しそうな極太レーザーが飛び交う当時のゲームセンターにおいて、プレイヤーの分身たるキャラクターが女人、しかもデフォルトで真っ赤なビキニというのは異端だった。解像度も色数も荒い当時のドット絵とはいえ、インパクトを与えるには十分だった。

そのアテナの続編にあたるのが翌87年に登場した『サイコソルジャー』だ。主人公は普通の女子校生「麻宮アテナ」で、初代アテナの子孫である。また、2Pキャラクターとして椎拳崇が初登場している。鎮元斎は残念ながら未出場だ。敵は地下から復活した恐竜風の怪物「屍愚魔(シグマ)」で、昆虫系のキャラクターも多い。

システムは前作とは異なり、強制横スクロールのアクションシューティング。SNKはカプコンから移籍したスタッフも多いせいか、敵の動きや操作感覚は名作『ソンソン』を彷彿とさせる。武器は左右に撃てるサイコビームと、弾数に限りがあるサイコボールで、それぞれアイテムでパワーアップする。サイコボールはアテナの周囲をシャイニングクリスタルビットの様にくるくると回っており、敵弾を消すことができる。またアイテムを取ることで近接攻



本作品は現在までどのハードにも移植されていないため、基盤価格は一時20万近くまで高騰した。またファミコン版アテナの付録カセットもプレミアがついている

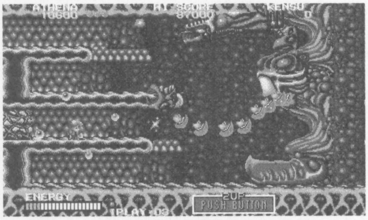
サイコソルジャー　ジャンル：ACG／メーカー：SNK／機種：AC／発売年：1987年

撃用のサイコソードを装備できる。基本的に左右にしか攻撃できないうえに敵が硬いので、難易度は高めだ。ショットは連射がきかないため、弾が出ないまま敵に潰されることが多く、消せない敵弾を避けるために上下の敵に突撃死することもよくある。また消せない壁がいやらしく配置されているので、圧迫死にも注意だ。『KOF』のアテナがサイキックテレポートを身につけている背景には当時の苦い思い出があるのだろう。このタイプの重力あり横スクロールSTGが現在存在しないことからも分かるように、納得できないやられ方をしやすい。そのフラストレーションを一気に解消すべく、スペシャルアイテムを取るとアテナは火の鳥、拳崇は龍に変身して、無敵状態のまま敵を焼き払うことができる。しかし、このスペシャルアイテムが入っているタマゴからは無数の虫が飛び出してくることも多いのが、80年代ゲームのえげつなさを想い出させてくれる。

　グラフィックは当時のゲームとしてはキャラパターンが豊富で、なかなか美しい。背おった大剣を放り投げてくる敵キャラは迫力があり、アテナがスカートをひらひらさせながらジャンプする姿はそれなりに可愛い。SNKの高いドット絵技術は当時から健在だ。

世界発！歌うゲーム

　本作品の一番の売りは「歌う」ことである。それまでにも笑い声や叫び声などの短い音声は存在したが、それらとは全く異なる次元、1コーラスまるまる歌うのである。まさに世界発の歌うゲームだったのだ。気になる歌詞は、



当時から、"萌え"を感じさせるグラフィックが健在。ドット職人の魂が見える。

♪サイコボールが　光　放ち
アテナの姿　照らしだすの
サイコパワーを心に秘めて
果てしない道を　走る
今はもう青空　見えないけど
FIRE！　FIRE！
サイコソルジャー
FIRE！　FIRE！
サイコソルジャー

という元気の出る名曲である。現在のSNKを想いながら歌うと感動もひとしおである。歌っているのは当時のアイドル、清水香織という方で、現在は何と大魔人佐々木投手の奥さんだ。佐々木がメジャーのオールスターで活躍するまでになった影には、サイコパワーの導きがあったことは間違いない。

　ちなみに同年ナムコからは『ワンダーモモ』が発売されているが、こちらはアイドルという設定ながら実際には歌っていない。

　当時の音源でも音質さえこだわらなければなんとか声を出すことができた。他メーカーでも技術的に不可能ではなかっただろう。しかし半導体価格が現在の百倍に近く、限られた容量内にどうキャラパターンや背景データを詰め込むかが今以上に苦慮されていた当時、大きな容量を食う音声を1曲まるまる入れるという決断が下せたのはSNKだけだった。この辺り、バランスが崩れることを覚悟した上で多数のキャラクターを登場させ、バラエティ溢れる面白さの実現とキャラ人気の獲得に成功した『KOF』シリーズや、処理落ちしながらも匠の2Dグラフィックを堪能できる『メタルスラッグ』シリーズに通じるところだ。取捨選択の妙──常識に縛られない大胆さこそが、SNK作品の魅力を支えているのかもしれない。

PROFILE

如月七葉（きさらず・ななは）

後輩、ナコルルにSNK看板ヒロインの座をもっていかれた感のある麻宮アテナ。声と服装がころころ変わるあやふやさがいけないのでしょうか。CAPCOM VS.SNK2001では初志に戻ってUFOで登場して欲しいですね。

関連作品

アテナ

メーカー：SNK／機種：AC／発売：1986年

前編にあたるギャルゲー界のパイオニア的存在。FC版おまけカセットにはサイコソルジャーのフルコーラスバージョン、ゲーム中には流れないED曲が収録されていた。

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？　最後まであかぬけなかった。格闘ゲーム方面から同人臭がムンムンと……。（岡山県　RYO）

SNKの側面　格闘ゲーム
餓狼伝説スペシャル

加藤羅刹

バランスの悪さをも凌駕する格闘ゲームの楽しさを教えてくれる

「格闘ゲームブームに一役かった、至高の名作。いまだにプレイしている人も」

格闘ゲームの最高峰??

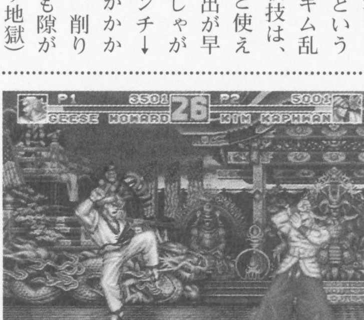
個人的な意見で恐縮だが、ネオジオの対戦格闘ゲームのベスト3を選ぶとしたら、『真サムライスピリッツ』『ＫＯＦ95』そして『餓狼伝説スペシャル』（以下『ガロスペ』）である。

中でも『ガロスペ』の盛り上がりは凄かった。『餓狼伝説2』にキャラクターを多数追加し、様々な改良を加えて発売された本作品。中でも「連続技がバシバシ入る」爽快感が多くのユーザーを魅了した。おそらく、SNK格闘ゲームの中で、もっともカプコンゲームに（人気・実力の面で）肉薄した作品と言えるだろう。

しかし、対戦格闘ゲームの肝となる各キャラクターのバランスはけっして良くなかった。中でも韓国のテコンドー野郎「キム・カッファン」の強さと言ったら……。リーチのあるライン飛ばし攻撃、目押しで繋がる立ち小パンチ、出が早く連続技の起点となるしゃがみ小パンチ、しゃがみ小パンチから必殺技への繋ぎとなるしゃがみ大パンチ、強力な遠距離立ち大パンチ、連続技にも削りにも使える小半月斬、絶対対空として使える飛燕斬、ジャンプしてすぐに出せる飛翔脚（通称、すぐヒショ）、さらに飛翔脚はガードされても地上に降りるまでフォロー技を出すことが可能などなど……。とにかく鬼のような最強指数で、キムは飛び道具を持っていないクセに王座に君臨した。

そんなキムを相手にした場合、どんなキャラも一様に苦戦を強いられる（互角に闘えるのは舞とビリーぐらいというのが定説）。そして苦労してキムの体力を減らしても、そこには「鳳凰脚」という脅威が待っている。通称「キム乱舞」といわれるこの超必殺技は、これまたウンザリするほど使えた。コマンド入力が簡単、出が早い、連続技に組みこめる（しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→鳳凰脚など）、キャンセルがかかる通常技からすべて繋がる、削り能力が高い、ガードされても隙がなく連発できる（通称、ヒザ地獄）等々……。あまりにも酷いキム先生の「教育」に、多くのフェータルフューリーどもが闇に屠られたのだった。

……なんだか趣旨を逸脱して「キム様マンセーコラム」になってしまったが、キムという無敵最強キャラがいながらも、多くのユーザーが『ガロスペ』の戦場に身を委ね闘い続けたのもまた事実。ある者はダック・キングの超必殺技「ブレイクスパイラル（通称、お便所ベイベー（ボイスがこう聞こえる））」を極めんがために手のひらにマメを作り、ある者はギースの「レイジングストーム」を極



噂の、キム先生の「鳳凰脚」。危険度120％以上のデンジャラスな技です。

餓狼伝説スペシャル　ジャンル：格闘ACG／メーカー：SNK／機種：AC／発売年：1987年

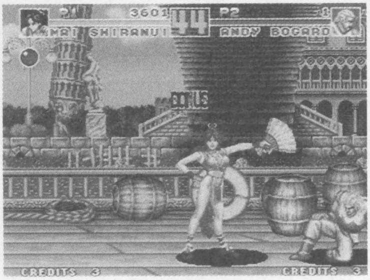
めんがために左手を複雑骨折し、ある者はローレンスの「ブランディフラッシュ」を極めんがためにインドへ修行の旅に出向き、ある者はアンディの「めくり超裂破弾」を極めんがために家を抵当に入れ、ある者はタン・フー・ルーの弱さに激昂し国会議事堂に火を放とうとしたという（一部、誇張アリ）。

まだまだ現役!!

その人気は根強いものがあり、巷のゲーセンで未だに対戦台が置いてあるところもある。電脳幻魔大戦都市・秋葉原には、「ガロスペ、サイコー！」のキャッチフレーズを掲げたガロスペ専用ゲーセンまで存在する。秋葉原に行った人は確認してみよう（ちなみにトライタワーの隣）。

様々な隠しギミックによるアクセント（空飛ぶキム、行進するヒヨコなど）、『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが登場するなど、あらゆる話題に事欠かなかった『ガロスペ』。まさにSNKスピリッツが極限まで高まった大傑作である。

このようなド熱い作品が再びSNKからリリースされることを願ってやまない。



乳ゆれが衝撃的だった不知火舞。いまでは、3Dゲームでも揺れまくってます。

P R O F I L E

加藤羅刹（かとう・らせつ）

'69年生まれ。サッパリ儲からないのでフリーになろうかと考えるディレクター。パチスロ業界は儲かるらしいけど、ゲーム業界にこだわりたいなぁ。

関連作品

餓狼伝説（格闘ACG）

メーカー：SNK／機種：AC／発売年：1991年

『ストⅡ』と並ぶ格闘アクションゲームの老舗。乱入時には、まずプレイヤー同士で協力してCPUを倒して、その後に対戦になる方式は根付きませんでした。

餓狼伝説スペシャルって……

実は、『餓狼伝説スペシャル』でいい思い出はありません。初プレイではCPUに1ステージ目でゲームオーバー、対戦をやればキム先生にボッコボコにやれる始末。はっきり言って、かなりヤル気はげんなりでした。でも、コインを投入してしまうんですよね。それは、やっぱりキャラクターを動かす楽しさが感じられたからだと思うのです。対戦バランスの悪さや、難解なコマンドも絶妙な味付けで魅力に変換されていた奇跡的な作品です。（編集部）



このタイトル画面を何度みたことか……。



今見ても、画面はかなりきれいです。ドット絵職人の魂を感じます。



SNKの側面　キャラ＋格闘ゲーム
THE KING OF FIGTERSシリーズ

櫛引直樹

夢の競演のパイオニアは格闘ゲームのキャラクター特化を確立した

“待つ”ことからは
アドバンテージは得られない!!

祭りのない夏……

夏の風物詩……、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』（以下『KOF』）シリーズが今夏はまだアーケードに登場していない（7月初旬現在）。このあまりにも寂しい現実と、『バーチャファイター4』『鉄拳4』といったビッグタイトルがリリース（予定）され、賑わいをみせる3D格闘ゲームとの好対照ぶりが物悲しくもある。

『餓狼伝説』や『龍虎の拳』などのSNKの人気ゲームキャラクターが集まっての格闘ゲーム。話題性と人気ともに充分で、インカムについても一年間コンスタントに稼いでいた『KOF』。'94年以来、SNKの看板タイトルであった『KOF』シリーズ。シリーズ中に盛り込まれたSNKらしさと魅力とはなんだったのだろうか？

格闘ゲームとバランスの微妙な関係

『KOF』を語る上で、やはり外せないのが、そのキャラバランスの悪さだ。どの格闘ゲームでもそうなのだが、キャラクターを突き詰めていくと限界が見えてくるもの。しかし、『KOF』では勝つためにキャラクターを変更せざるを得ない状況に追いこまれるのだ。某キャラクターに寄ったお話で申し訳ないが、無敵対空があって、小足からのイタイ連続技があって、しかもコマンド投げを持っている……こんなキャラが弱いはずが無い。結果として、このような勝てるキャラクターの使用頻度が上がり、3 on 3でありながらも、どのプレイヤーがチームを選んでも似たようなパーティ編成になってしまうという矛盾を生んでしまった。

このバランスの悪さはSNKのサービス精神にある。キャラクターを自由に選択できなかった『94』では、明らかにチーム内で調整が行われていた。そのチーム編成を『95』からプレイヤーに託したのはバランスを捨てて（言い過ぎだが、敢えて言わせてもらう）までもプレイヤーの「自分のチームを作りたい」という要望に応えた結果なのだろう。それは決して悪いことではない。だが、格闘ゲームが〝勝つ〟ことが目標である以上こういったキャラのかたよりがでることは容易に予想できたのではないのだろうか。

SNKがそこに気付いていないはずはない。

プレイヤーとの信頼関係とは

SNKの格闘ゲームには良い意味での〝プレイヤーへの甘えと希望〟が感じられる。闘いの場を用意して、それぞれのキャラクターを立てる。とにかく攻めることのできるシステムを作りだし、後は



夏の祭りであった『KOF』。今年の夏には登場しないのは残念。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　ジャンル：格闘ACG／メーカー：SNK／機種：AC／発売年：1994年

プレイヤーのイマジネーションに任せる。極論を言えば「こういうシステム作ってみたけど遊んでみて」……そんな雰囲気すら感じられるのだ。つまりは、プレイヤーの発見しだいではなんでもできてしまうのだ。そのフレキシブルさは、攻める楽しさと守る苦しさが同居する。もちろん、攻めることが〝暴れ〟では効果が薄いのも忘れてはならない。〝待つ〟ことがアドバンテージを生まず、攻めるには戦略が必要になる……『KOF』人気は、メーカーが作った最低限のルールをプレイヤーが活用できる点にあったのかもしれない。



人気のキャラクターは、強力な必殺技を持っていることが多い。

新しいゲームファンを取りこむ

なによりも、プレイヤーの欲求に応え続けてきたSNK。キャラクターを前面に出したことで、これまでゲームセンターに来たことのないよう女性プレイヤーまで巻き込んだ功績は大きい。「コスプレ」というジャンル（？）もSNK、『KOF』の力がなければここまで大きくならなかったであろう。では、「コスプレ」を代表とした〝ゲーム新勢力〟は古参のゲームファンと上手く融合しているだろうか。

古参のゲームファンにとってみれば、ゲームを楽しむのにキャラクターに特化する必要はない。キャラクター選びのフィーリングはあるにせよ、プレイを通して研究し自らの中でキャラクターを作り出していくものなのだ。勝てる見こみのない「ガイル」に立ち向かっていった「ザンギエフ」が最後まで絶滅しなかったのは、プレイヤーの中に蓄積されたキャラクターがあったればこそではないのか。やっている本人も分かっている、見ている人たちもわかっている。でも100円入れてしまう。そんなスパイラルを古くからのゲーマーは体験しているのだ。

しかし、そんな格闘ゲームバブル時代の幻影が今も通用するはずがない。100円を投入するという行為自体の価値が上がり、容易にインカムが取れなくなった。〝対戦の楽しさ〟を直接的にアピールするため、そして新規プレイヤーを引きこむための手法としての〝キャラクターへの特化〟。方法としては間違っていなかったはずだ。新規プレイヤーにはキャラクターの魅力で、古いゲームファンには数多くのキャラクターや年毎に変化するシステムで〝攻略性〟をアピールする。『KOF』は数多くのプレイヤーの欲求に応えられるタイトルなのだ。


試合開始前の演出はキャラクターごとに変化する。やはり主人公クラスは優遇されている？

しかし、今年の夏のお祭りは『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』になりそうである。夢の競演は、ライバル会社同士の競演となった。前作が格闘ゲームの初心に返ったような作りであったのとは対照的に、本作はかなりマニアックなシステムで発表されている。それはまるでプレイヤーにレベルアップを促しているようでもある。階段を昇る楽しさ……『KOF』に足りなかったものはそこだったのかもしれない。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）

'72年生まれのライター。格闘ゲームはバランスが命!! といってもキャラ差はやっぱりあるもの。要するにプレイヤーに“がんばろう”と思わせるくらいなら許せるということでしょう。

関連作品

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：AC／発売年：2000年

カプコンとSNKのキャラクターの、まさの夢の共演。格闘ゲームの初心を思い出させるようなシステムは、原点回帰を感じさせた。

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？

好きなゲームは「TANK」18インチテーブル型筐体＋専用コンパネで今でも稼動中です。（山形県　シンタマン）

編集部

過去には数々の名作が有る 問題点は、時にあきれるほどの 野心作があることか

格闘ゲームだけじゃない 名作ゲームの数々を見よ!!

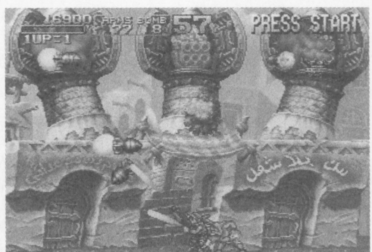
良作ソフトはまだまだある

SNKの代表的なソフトはまだまだある。特に最近の傾向からSNK＝格闘ゲームメーカーという印象を持つ人も多いかとは思うが、実はそんなこともない。『KOF』でのプレイヤーキャラクター「ラルフ」・「クラーク」が登場している『怒』シリーズや、美しいドット絵と爽快感溢れるアクション性が高い評価を得ている『メタルスラッグ』シリーズのようなアクションゲームでも多くの良作を生み出している。また、遡れば『A・S・O』('85年)といった縦スクロールシューティングも手がけているのだ。

正統派から色物までお得意の格闘ゲーム

格闘ゲームのイメージが強くなるのは、'91年の『餓狼伝説』からだろうか。その後、次々と格闘ゲームをリリース。『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』『月華の剣士』などの人気シリーズを生み出し、カプコンとならぶ格闘ゲームメーカーとしての地位を築いていった。「超必殺技」「攻撃避け」「挑発」「画面のズームイン＆ズームアウト」などの、現在の格闘ゲームの根本を築いたのもSNKだ。

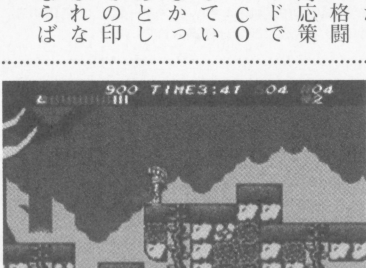
だが、近年のプレイヤーの格闘ゲーム離れも著しく、その対応策としてか、コンシューマハードでいわゆる音ゲーの『COOL COOL TOON』などを展開していたが、あまり印象には残らなかった。やはり『KOF』を始めとした格闘ゲームメーカーとしての印象が強かったせいなのかもしれない。もしも、そうだとするならば不幸なことだ。



NEOZEO版『メタルスラッグ2』。業務用のゲームが家庭で遊べる、という点は良かったが、あまりにも高すぎた。

今後のSNKに期待したい

新日本企画時代から、続くSNKの歴史。'78年の『マイコンキット』を始めとしたタイトルの数々……。『怒』『アテナ』『サイコソルジャー』『餓狼伝説』『龍虎の拳』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。現在、再建を目指し動き出しているSNK。こういったソフトたちを挙げていくと、容易ではないにしろ復活の希望は見えてくるのではないのだろうか。もちろん『サムライスピリッツ』のポリゴン化のような疑問の残る野心作を除けば、である。



FC版『アテナ』。同梱されたカセットテープも衝撃的だった。ゲームとしてはストレスがたまる系。

SNKに関してあなたが抱いている印象や、好きなSNKのゲームは？
ネオジオのカートリッジが使えるネオジオJETを出してみるとか。（東京都　赤いイヌ）

今回、ＳＮＫの数多くのソフトを調べて改めて思い知ったことがある。〝ＳＮＫ＝格闘ゲームメーカー〟ではないということだ。新日本企画の時代から遡れば、アクション、シューティング、レースゲーム、それぞれのジャンルでヒット作をリリースしている。そして、注目しなければならないのは『サイコソルジャー』などに見られる野心作の数々だろう。当時の基板のスペックから考えれば暴挙とも思える音声出力。熱い魂をも感じさせるドットグラフィック。ゲーム本編は、はっきりいって〝良くできている〟とは言い難いが、古くからのゲームファンには〝あの〟という形容詞とともに記憶には残り、しかも、現在は基板にプレミアがついていたりもするのだ。いかにインパクトの強い作品だったのかが分かる。プレイヤーに視覚的にも聴覚的にもアピールし、なおかつキャラクターを魅力的に演出する。そういう底力を持っていたからこそ、格闘ゲームのビッグタイトルを生み出すことができたのだ。

革新的。ＳＮＫの格闘ゲームを表現するときには、必要となってくる言葉だ。ラインシステムを初めて採用した『餓狼伝説』、武器格闘ゲームのパイオニア『サムライスピリッツ』、超必殺技というシステムを生んだ『龍虎の拳』、そして『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズのチームバトル。ときにその斬新なシステムが故にゲームのバランスを壊すこともあった。だが、ＳＮＫが格闘ゲームというジャンルで作り出してきた功績がなければ、現在の〝格闘ゲーム〟というジャンルは確立しなかったのかもしれない。それほど、ＳＮＫが切り開いてきた道は重要だったのだ。ＳＮＫが格闘ゲームに特化していったのは、ハード的な面も含めてさまざまだろうが、常に新しい方向性を示唆していたという点も忘れてはいけない。

第2特集総論

過去の栄光を取り戻すためではなく新たな革新を追い求めて欲しい……

まだ終わっていない!! それは、ファンの叫びでもあるはずだ

ビデオショップでのソフトレンタル、バランスを壊しかねない新要素を次々に盛り込んでいく……、野心的で革新的、それがＳＮＫだ。そんなゲームメーカーは片手で数えるほどしか思いつかない。だからこそ、いいたい……「ＳＮＫがんばれ!!」と。ＳＮＫの遺産は今回取り上げた、今度は〝至宝の原石〟を紹介できることを心から期待したい。（編集部）

名越稔洋、今回は読者に“伝え方”の重要さを語ります！

名越武芸帖

其の十一 アナログコミュニケーション（伝えましょう・その2）

先日、ある雑誌で「私はメールが嫌いだ。なぜなら、ある人からもらったメールが元で大喧嘩になったのだが、結局、先方からは詫びのメールが一通来ただけでそれっきり。それ以来嫌いになった」と書いてありました。

気持ちは分かります。多分、メールですべてを軽く解決されたことに気分を害したのでしょう。そしてその軽く解決されたことの中に、肝心な感情の憤りと不満すらも入ってしまっているあたりが、どうにも許せなかったのでしょう。〝大喧嘩〟と言っているぐらいですから、なおさらです。

でも皆さんもこんな経験ありませんか？　多分あるでしょう。特に今はパソコンや携帯電話が連絡手段の中心になってきているので、こういう話も一層多くなってきていると思います。

ちなみにゲームメーカーや、主にソフトウェアビジネスを行っている会社は、一般の人たちよりずいぶん早めにネットワークの環境を社内で体験しています。俺も最初に導入されたころは新鮮で便利だなぁと、時代の進歩を噛みしめておりました。

そんなある日、一生懸命メールを書いている部下がいたので、そんなに熱心に誰宛に書いているのか尋ねました。すると真横に座っている人間の名前を言ったのでビックリして、「どうしてメールにするの？」と聞くと「楽だから」という回答がきました。それにまたビックリして、「どこが楽なの？」と聞くと「言い忘れもないし確実だから」と言われました。

「なるほど」と、いったんは納得したのですが、いまいち腑に落ちない気もしていました。その時は何が気になったのかハッキリとは分からなかったのですが、それからしばらくして分かりました——というか、分かる出来事が起きました。先程の2人が喧嘩になった時です。

ある日、彼らが仕事の連絡をいつもと同じようにメールで行っていたらしいのですが、どうやらそれを相手が読まなかったために仕事が止まったらしいのです。そして、それを相手にクレームしたら「ひと声かけてくれればいいじゃん」といった風に返されて、「メールを見ないおまえが悪いはずなのになんで俺が……」ということになったらしいのです。

なんとまぁ稚拙な話なのですが、起こるべくして起こったことだと思います。彼らの中では、メールは非常に便利な連絡手段であって、その便利さを活用することで仕事のスタイルも当然のように変わっていったんだと思います。そのひとつに「仕事をするうえでメールは必ずチェックする」というのもあったんでしょう。

でもメールを見ること自体が習慣化されていくうちに、いつの間にか伝達手段の優先順位自体までひっくり返って、**「メールで済ませることはメールで済ませる」**というポリシーから、**「会話ですべきこともメールで済ませる」**という変な状態に変化していったんだと思います。

そしてこういうことが起こる。

本当に変ですよね。そもそも人間の伝達手段の中では会話が一番楽ですよ。これはもう誰が何と言おうと絶対です。引けません。ただ事情（状況）によって変化する場合があるということは理解できます。

以前ここでも書いた記憶がありますが、相手と物理的に距離が離れている、もしくは精神的に距離がある場合には、電話やメールは便利でしょう。でもそうではない状況で、あえてそれらを使う理由はありません。というか、状況を考えずにそれらを使うことはハッキリ言って良くないことです。

乱暴ですか？　でも心の底からそう思っています。なぜそこまで言うかというと俺は、**「伝達手段を適正にしないことは無責任な行動だ」**



という考え方を持っているからです。伝達を最もスムーズに（時間も内容も）行うポイントはリアルタイムかどうかです。そうでしょう？

そういう意味で言うと、現存する手段では、現実の会話▽電話・チャット▽メール▽手紙という順番になるのかなぁ。俺的には手紙は心がこもってたりして好きなので、チャットよりは上なんだけどね。でもまぁ、基本はそんなところでしょう。

そしてここがポイントです。先程、確かに適正な伝達手段を使って……と言いましたが、適正な伝達手段とは、相手や伝達内容のカテゴリーによって最初から決まっているわけではありません。ある程度、決まっている部分もありますが、基本的には決まっていません。では何を頼りに決めれば良いかというと、一番大切なのは、会話を上とし、手紙を下としてたとえた場合、まずなにより最初に上の方法を目指して伝えることを試みることです。そして無理ならば下へおとしていき、その時点で最も高い位置の伝達手段を選ぶことが基本だと思います。

分かるでしょうか？　ですから俺的には、**下位の伝達手段であるメールによって単純にすべての伝達方法を代用してしまうことは、努力の欠片もない安直な手段に感じてしまう以上、無責任な選択と感じてしまうわけです。**

ちょっと厳しい言い方が過ぎたかもしれません。それをみんなが使いたがる気持ちも分かりますよ。伝えにくいものが伝えられる部分もありますからね。でも努力して欲しいなぁ。特に若い人には。

顔を合わせるということは確かに面倒です。時間も体力もかかる。場合によってはわずかながらでもお金がかかるかもしれません。そしてそこまで苦労したにも関わらず、会話の内容によってはイライラし、憤りを感じ、まずい状況になることもあるでしょう。でもそういう時こそ、リアルな人間関係を感じ取れる最大のチャンスであることも忘れないで欲しいです。

俺は正直な話、メル友とかは理解できない。出会い系で相手を探すというゲーム感覚的なプロセスに惹かれるところは理解できても、それがきっかけで友達にはなれないと思う。単に俺の見方が狭いだけかもしれませんが、これは本音です。

「メールでは言いたいことが言える」。ある人が言っていました。でも俺からすれば「メールでは書きたいことが書ける」が正しく、会話でない以上、面と向かって話をする場合と同じ伝達の濃さは存在しないことを理解して欲しいです。

ちなみに俺は最近、会社で人を使って連絡を行う際に、必ず確認することがあります。それは〝いつ〟〝誰が〟〝誰に対して〟〝何を〟〝どうやって〟するのか、なるべくいちいち指示することです。最後の〝どうやって？〟というのが最近加わった項目です。「メールで」とか「直接本人と」とかね。そして俺的に〝適正でない〟と思った場合、即座に訂正させます。

以前はそこまでは確認しませんでした。でも、冒頭のようなことが起きがちな現在では、大切な確認事項だったりします。疲れるなぁ。

でもネットワークを中心にした情報文化の恩恵は計り知れないものがありますし、個人的にも異論はありません。大賛成です。だから積極的に使っていくことは大切でしょう。でも今更言うことではありませんが、要は使い方です。ネットワークとは、つなぐ&近づける道具です。でも同時に**使い方ひとつでは、つなぐ&相手との距離を意図的に遠ざける、遠回しの手段にも使えてしまうわけです。**

あなたは、ネットワークを不適切に使って人間関係を遠ざけることで、無意識に楽をしていませんか？　そして伝えているつもりになっていませんか？　問題を先送りにしているだけかも。もう一度考えてみてくださいね。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。現在、ゲームキューブにて新作タイトルを開発中。

岡本吉起の言わしてもらうで

ゲームプロデューサーとはなんぞや？
その答のヒントがUSJにあった！

第17回（最終回）　裏の裏の男

浪速の外れの夢の国

この春大阪の埋め立て地にオープンした、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン（以下ＵＳＪ）に行ってきました。ご存じの通りこれは、アメリカの映画会社ユニバーサルの作品（注1）を題材にしたテーマパークでして、映画も遊園地も大好きな私には夢のような場所です。一般の受けもよくて、行列の大嫌いな大阪者を主要客層にしてる割には、結構繁盛してるみたいですね。

まずここは当然ながら、アトラクションの質が高い。『バックドラフト』では日本の厳しい消防法をクリアしてホンモノの火を大量に使うから、顔に激烈な熱気を感じて背筋の毛が逆立ちますし、３Ｄ映画と実演を組み合わせた『ターミネーター2』では、タイミングの合わせ方がうまいから登場人物がホントにスクリーンと会場を行き来してるように見えます。フィルムにはオリジナルのスタッフやキャストがいっぱい参加してるし、『ジョーズ』の舞台になる港のセットには、劇中に登場した鮫狩り漁船「オルカ号」（注2）がさりげなく繋いであるような、ディテールの凝りようもニクイ。

これだけアタリばっかりだと、『ジュラシック・パーク』の恐竜がなんかショボイ（注3）のぐらいは笑って許せます。

で、やっぱ休日ともなると無茶苦茶な混雑で、人気のあるアトラクションは何時間も並ばなくちゃならないわけですが、この待ち時間を退屈させないようにする工夫もなかなか見事です。たとえば上映型のプログラムなら、メインの会場に入るまえにひとまず控えの部屋に通され、前座みたいな映画を見せられます。さらに純粋に並んでる間にも、あちこちのモニターでビデオが流れてる。面白いのは、前座もビデオもよくできた嘘ドキュメントになってて、客は待ってるうちに作品の世界に引き込まれてしまう仕組みになってるんですよ。たとえば『T2』ならサイバーダイン社の広報ビデオだし、『ジュラシック〜』なら恐竜

（注1）ユニバーサルの作品
実質上、「主にスピルバーグの作品」と言っても過言ではない。アトラクションの数は全部で18、特に大規模なものは10あまりだが、うち4つはスピルバーグ系作品が題材で、さらにひとつはスピルバーグ本人がプレゼンテーターを務めているのだ。やっぱスゴイよな。クリエイターとしての盛りは過ぎてると思うけど。詳しくはＵＳＪのオフィシャルサイト（http://www.usj.co.jp/）をご覧あれ。

（注2）鮫狩り漁船「オルカ号」
オルカ号は映画のクライマックスで沈没したぞ、なんて野暮は言わないように。街にとっては英雄の船だから、きっとレプリカでも造ったんでしょ。

（注3）『ジュラシック・パーク』の恐竜がなんかショボイ
恐竜の大部分は屋外に置かれているので、風雨や太陽光線に耐えるために本体の材質や塗装にかなり制限があるのだろう。全体的に動きも色も生気がなく、映画撮影用のモデルはもちろん、恐竜展などでよくある屋内用の動く模型にも遠く及ばない。でも、この欠点を割り引いてもアトラクション自体は面白いから大したモノだ。

（注4）錆びついたような漁港
もちろん、『ジョーズ』の舞台になったアミティ。このセットは見た目がリアルなだけじゃなくて、潮や重油や機械油や漁網のニオイまでする。ホンモノの漁船や設備を買ってきて使ってるのかな。

ドキュメンタリー。さらに、小さいハプニングが入って本編での「大事件」を予感させたりして。

　それから、器になってる建物のデキもいい。単にキレイなだけじゃなく、質感とか、ホンモノの加工精度の低さとかをよく再現してますし、何より景観全体のバランスがとれてます。それも、ここの建物のジャンルはひとつじゃありません。アール・デコ調のビルから、煉瓦造りや石積みの渋い建物、錆びついたような漁港（注4）、『ジュラシック・パーク』の原始ふう建築、『ウォーターワールド』のバラックに、メルヘンチックな「スヌーピータウン」まである。なのに、どこからどの角度で見ても違和感がない。ピカピカなエリアとボロボロなエリアの間には必ず中間的な景色を置いてグラデーションをつけ、それも難しい場合は木や建物でうまく目隠ししてあるからです。なんて行き届いた設計だ。

夢の国の向こう側

　これは、計画に参加したスタッフ各人の能力が高いだけでなく、全体のプランニング、そしてプロデュースがうまくいった成果でしょう。まあ確かに、何百人も何千人もでプロジェクトを組んでいれば、色々面白いことを考える奴は、どこかにいるもんですよ。でも、事業規模が大きくなればなるほど、そーゆーアイデアを具合良く反映させるのは難しくなります。末端で生まれたアイデアを上に吸い上げるシステムがうまく働かなかったり、適切な人材に適切な権限がなかったり、構想の実現に必要な予算が取れなかったりして。それを、うまく動くようにセッティングするのがプロデューサーの手腕なわけですね。

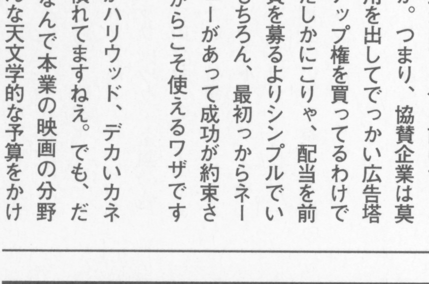
　「待ち時間にビデオを流す」というアイデアまでは普通としても、それにあれだけのカネと手間と才能を投入する思いきりの良さ。「景色にグラデーションをつける」なんていう、アトラクションの快感とは直接関係ない部分に、あれだけのエネルギーを費やしてしまう洞察力。これらは、先行する別のユニバーサル・スタジオ（注5）から引き継がれてるようですけど、とにかくうまい。

　プロジェクトとしては、資金の集め方が上手なのも感心しました。このパークのアトラクションにはいろんな企業が「協賛」として名前を出してますが、私の聞いた限りでは（注6）こういうアトラクションの建設費用はそれぞれの協賛企業が全部出していて、しかも売上が出ても分け前はナシなんだとか。つまり、協賛企業は莫大な費用を出してでっかい広告塔とタイアップ権を買ってるわけですね。たしかにこりゃ、配当を前提に出資を募るよりシンプルでいいや。もちろん、最初っからネームバリューがあって成功が約束されてるからこそ使えるワザですが。

　さすがハリウッド、デカいカネを扱い慣れてますねえ。でも、だったらなんで本業の映画の分野で、あんな天文学的な予算をかけ

（注5）先行する別のユニバーサル・スタジオ
テーマパーク「ユニバーサル・スタジオ」が誕生したのは'64年のハリウッドだが、これは従来の遊園地の題材が映画だってだけで、それほどスゴイものではない。つーか、今見るとハッキリ言って地味で素朴。USJは、'90年にフロリダ州オーランドで開業したユニバーサル・スタジオ・フロリダのスタイルやアトラクション内容を踏襲している。ユニバーサル・スタジオの歴史についてはこちら（http://www.usj.co.jp/corp/corp_index.html）を。

（注6）私の聞いた限りでは
間違ってたらすいません。



『DINO CRISIS 2』より。ゲームの恐竜は迫力アリアリです。

てアレな作品ができちゃう（注7）のか、ってのはやっぱり謎だけど。

出たがりだけど裏方です

さて、どうしてテーマパークの話でこんなに引っ張ったかというと、USJのイイ感じな部分というのは、そのまま私がプロデューサーとして目指してるものだからです。大胆なアイデアと、それを裏付ける綿密な計算。ユーザーの立場に立った発想で、カユイところに手が届く。お客は大喜びで、従業員は仕事を楽しみ、取引先はおカネがもうかる。このプロジェクトのお陰で、みんなシアワセ。そんな仕事を私はしたいんです。



イラスト：西澤亜樹子

コナミのポスター描きとしてゲーム業界に入って以来、約20年。イラストからロゴデザイン、グラフィック、企画の他、プログラムのマネゴトみたいな仕事までしてきたオカモトですが、今やってるプロデュース業が一番面白いですね。もう病みつきと言ってもいいぐらい。

この仕事の楽しさというのは、言ってみれば旅行や宴会の幹事をやるのに似てるでしょうか。旅先のいい景色も、居心地のいい宿も、うまい料理も、別に自分が作ったものじゃないんだけど、自分が嗅ぎつけなければみんな知らないままで終わったかもしれないわけで、その橋渡しをしたのは自分の手柄でしょ。

ゲームのプロデューサーも、自分じゃ何も作れなくていいんです。ただ、スタッフの長所と短所を見分けて、それぞれの能力が最

（注7）天文学的な予算をかけてアレな作品ができちゃう
ユニバーサルに例を取れば、『ロスト・ワールド：ジュラシック・パーク』とか、『ウォーターワールド』とか。でもやっぱ最近の映画で一番アレな超大作は、『スター・ウォーズ　エピソード1：ファントム・メナス』だろう。これはフォックスの作品だけどね。

（注8）リアルタイム戦略シミュレーションに通じる
いやもちろん、ゲームのほうが現実の指揮の面白さを再現してるわけですが。

（注9）某海外ボードゲーム
ドイツ国内だけで200万セットを売った名作『カタンの開拓者たち』のこと。たまたま知ったこの作品にすっかり惚れ込んで、どうしても1人でも多くの日本国民に『カタン』の面白さを知ってもらいたくなり、微妙に畑違いのこの分野に飛び込むことにした。こんなコトやってるから暇にならないんだよなあ。

（注10）この春から専務になっちゃった
自慢でもなんでもないので、誤解しないで。なにしろ、給料据え置きで仕事だけ増えたのである。カンベンしてぇ〜。

大限に発揮できるようにうまく配置して、現場の意見も汲み上げながら、大まかな方向性を指示する。で、彼らがいい仕事をしてくれれば嬉しいし、具体的な結果につながればもっと嬉しい。ゲーム性で言うと、『エイジ・オブ・エンパイア』や『ウォークラフト』みたいなリアルタイム戦略シミュレーションに通じる（注8）モノがあるかも。

ゲームの開発スタッフってのは娯楽の裏方なんだから、彼らの働く舞台をお膳立てする私は、さしずめ裏の裏の男ってことになるでしょうか。その割にはあっちこっちに顔出して色々言ってますけど。これはまあ、業界全体の広告塔のつもりなんで許してください。

ほな、サイナラ

ところで突然ではありますが、3年近くにわたってお付き合いいただいた「言わしてもらうで」を、残念ながら今回で最終回とさせて頂くことになりました。

別に問題発言で打ち切りってわけじゃないから安心してください。ただちょっと、本業が忙しいんです。なにしろ今ウチじゃ、PSもPS2もDCもゲームキューブもXboxもiモードもパソコンもアーケードもやってるし、ひそかに某海外ボードゲーム（注9）の国内向け展開もプロデュースしてるしで、最近マジで寝る暇もなくて。そのうえ、この春から専務になっちゃった（注10）し、外見は若そうに見せてるけどトシはもう40になるしねえ。もう、私個人がしんどいだけじゃなくて、連載のクオリティを保つ自信がなくなるところまで来ちゃいましたんで、スッパリ終わらせてくださいと、編集部にお願いしたんです。

この連載は大変だったけど、楽しい仕事でしたよ。色々と調べものもして勉強になったし、何より自分の中でモヤモヤしてたいろんな考えを筋道立てて整理できたのが良かったな。でも当分は、本来の仕事で皆さんにご奉仕したいと思います。

それじゃまた、カプコンのゲームを通してお会いしましょう。

緊急告知

君の熱いハガキで岡本吉起氏を呼び戻そう!!

突然の最終回を迎えてしまった『言わしてもらうで』。「なにやってんだ！ ゲーム批評!!」とお怒りの『言わしてもらうで』ファンに朗報です。あなたの疑問、質問、難問が岡本氏を「ゲーム批評」に呼び戻すカギになる！

キミが岡本氏に聞いてみたいことならゲームのことだけでなくても人生相談でもなんでもOK。次の応募要項を守ってドシドシ質問をぶつけよう!!

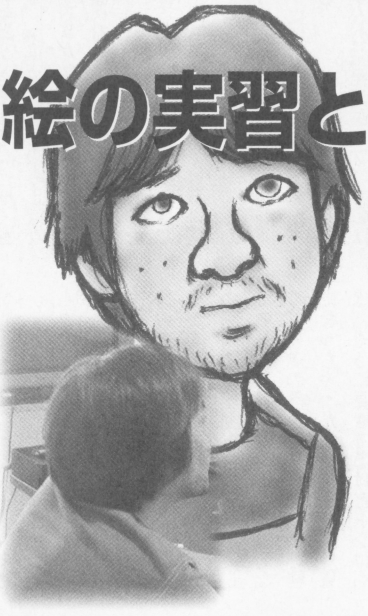
応募要項

巻末アンケートハガキ裏面の「岡本氏に質問」にご記入の上お送りいただくか、次の郵送先まで、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号をご記入の上お送りください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
株式会社　マイクロデザイン　ゲーム批評
編集部「岡本氏に質問」係

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

クリエイターの原体験　第22回



絵の実習とか実技はかなり苦手でした（笑）

有限会社バンプール　倉島一幸

手触り感覚あふれる暖かなグラフィックが特徴のラブデリック作品。その姉妹会社バンプールへ移籍され、活躍されているイラストレーター・倉島氏にお話を伺った。

『エンドネシア』の画のこだわり

―最新作の『エンドネシア』は、造形物を思わせる独特の質感の画が魅力ですね。

倉島：ラブデリックで『MOON』や『UFO』を作っていた頃から、ジオラマの写真を取り込んだ画像をやりたいと思っていたんです。でもそのやり方だと時間がかかるし、PSの解像度では綺麗にいかない。それで前作などはプリレンダリング（※1）を使っていたんですけど、今回PS2でやるにあたって、キャラクター以外の画像はジオラマの写真を取り込んで使おうと提案しました。

―あの妙に立体的な神様の石像（※2）などは、そのように作られたんですね。

倉島：あれは、ヲバラトモコさんというイラストレーターの方に立体物を作ってもらって、それをデジカメで撮影して……。そうやってできた画に、僕が動きをつけていきました。神様の絵もヲバラさんが描いたものです。

―他の方の絵柄と、ご自分の画風とをうまく合わせる工夫は？

倉島：いえ、絵柄にギャップがあったほうが画面にメリハリがつくし、今までにないものが表わせますから。だからCGでも写真でも、何でも組み合わせていこうって。だいたい正攻法でフルポリゴンの画像を作っても、PS2で出ている他のゲームの画像には絶対に勝てませんからね。

立体物は好きだけど苦手

―子供の頃から、絵を描くのは好きだったんですか？

倉島：絵というより、くだらない落書きは良く描いてました。オモチャが好きで、お婆ちゃんによく超合金を買ってもらっていたんです。でも、リリースされるものすべてを買ってくれるわけはない。そこでマジンガーZとかガイキングを自分で段ボール紙に描いて、それを切り取って組み立てたりしていました。絵を描くということは、そこら辺から始めてたかな。

―それはどちらかというと、絵

（※1）ポリゴンモデルを平面図（2D）のデータに移し換える手法のこと。立体表現に向かないハード（SFCなど）でも、"見た目がポリゴンっぽい" 絵を動かせるようになる。他社作品では『スーパードンキーコング』（任天堂／SFC）が有名。
（※2）この石像の封印を解いて様々な神様と会うのがゲームの目的。

というよりも造形物ですよね。造形物が好きなら、そちらの職業に就こうとは思いませんでした？

倉島：僕の作っていたものは立体物ではなく、パラッパみたいな感じ（※3）のモノですよ。関節部分は楊枝などを使って留めて、動かせるようにしていましたが。

――立体感より、見た目のビジュアルを重視されてたんですか？

倉島：ああ、そうです。それに3D（の作品を作ること）は苦手っちゃあ苦手なんで。

――不細工だけど良く動くオモチャと、カッコイイんだけれど動かせないオモチャなら、カッコイイ方を選びます？

倉島：そうですね。今のUFOキャッチャーの景品も、動かないけど造形はいいじゃないですか。そういったフィギュアが家に死ぬほどありますよ（笑）。

――学校時代の図工の成績はどうだったんですか？

倉島：昨日見た夢を描くとか、現実にないものがテーマといった、オリジナリティを出すものだと評価は良かったんですが、キチっとした実技は途中でアキちゃってましたね。そもそも、精密な図面を引いて描くようなことができませんし（笑）。ガンダムを何機か模写した時も、「人が描いたほうがうまいわ」と思って。小・中学校にかけてガンプラ（※4）も作りましたが、プラカラーで着色しようとしても、手が震えちゃって細かいところに塗れない。そういう精密な作業は嫌いでした。

――それを補うために配色で工夫されたりとか……？

倉島：いや、説明書に指定された色を使っていましたよ。

――イラストレーターさんなので、オリジナリティを発揮して配色に凝るのかな、と思いましたが。

倉島：あくまでも完成品、つまりTVアニメと同じモノを作ることを前提にしてましたんで。Zガンダムぐらいまでは作ってましたが、結局「ダメじゃぁ!」と止めてしまいました。だいぶあとにマスターグレードシリーズ（※5）が出ましたよね。あれは普通に素組みするだけで整うじゃないですか。あれが出てからは、またプラモに手を出すようになりました。

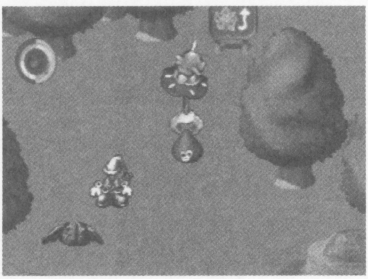
挿し絵画家になりたかった

――本格的に絵を学ばれだしたのはいつ頃なんですか？

倉島：中学時代に美術部に入ったんですが……三年間に描いた絵は一枚だけ。学校で描かされる絵ってつまんなくて。靴のデッサンとか、そういうの大嫌いでした。

――なぜ美術部に入られたんですか？

倉島：多少は絵が描けるから入ってみようかな、と。その頃はまだ、絵を仕事にしようとは思ってませんでしたから。で、高校に入ってから、美大に進学しようと美術系の予備校に入ったんですが、デッサンと色彩構成の実習が苦痛で苦痛で……途中で止めちゃいました（笑）。結果、大学の入学試験でどんどん落ちちゃって。しょうがないから簡単な試験がある専門学校に入学しました。そこでも結局、勉強しなかったんですけどね。



ラブデリックの第一作目『MOON』。ポリゴン全盛の時代に、温かみのあるグラフィックが新鮮だった。

――その頃は、ゲーム会社へ入ろうと思ってましたか？

倉島：いや、イラストレーターになろうと思っていました、挿し絵系の。

――ああ、文庫本の挿し絵とか。

倉島：そうです。和田誠（※6）さんの挿し絵がスゴイ好きで、ああいう人になりたいなぁと思ってました。

――立体物は苦手だけど、絵のほうは大丈夫だったので、そのようにお考えになられたんですか？

倉島：大丈夫だったのかなぁ（笑）。いまだに他のメーカーさんのほうが巧いと思いますけど。

――どんな方の絵をイイと？

倉島：カプコンのAKIMANさ

（※3）PS用ゲーム『パラッパラッパー』のキャラのように、横幅のないペラペラの状態という意味。
（※4）『機動戦士ガンダム』のプラモデルのこと。
（※5）バンダイがガンプラ発売15周年を記念して始めた新しいガンプラシリーズ。通称MG。名前が示す通り、異常に出来が良く、組み立ても簡単だが少々高額。

ん（※7）とか、『伝説のオウガバトル』の人（吉田明彦）とか。ああいう人たちの巧さは僕にはないので、それとは違うことをなるべくやろうと。

――そういった「巧さ」とは別の方向で、と。

倉島：んー、もっと勉強しとけば良かったとは思いますね。たまに等身の高い人物画を描かなければいけない時は、デッサン用の人形を横目で見たりしますから。これから絵の道に進もうという方は、ちゃんと勉強をしておくべきですよ（笑）。

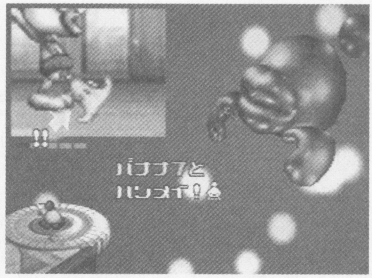
――デザインされる時は、資料などを参考にされるんですか？

倉島：する場合もありますが、何も見ないで描くほうが得意かな？

――たとえば『エンドネシア』のグラファテ（※8）なんかは……。

倉島：資料は見てないです。原住民らしい雰囲気をイメージして、何パターンか試行錯誤しながら描いて。そうやってオリジナリティを出していきました。

――倉島さんの独特の画風は、どなたかから影響されているんですか？



ラブデリックの第二作目『UFO』。粘土細工を取り込んで作られたキャラが、とても可愛らしい。

倉島：水木しげるさんの作品に影響を受けているかもしれません。あのコントラストの強さとか、点描の描き込みのスゴさ、あと線の強弱の付け方が好きですね。昔から大好きで、かなりマネして描いてました。

専門学校時代からゲーム業界に

――ゲーム業界に関わられるようになったのはいつ頃なんですか？

倉島：美術学校に在学中、ゲーム雑誌の求人広告を見てメーカーに問いあわせて。ちょうどPCエンジンが発売されていた頃ですね。ハドソンの孫請けみたいなソフトハウスが東京にあったので、そこでバイトをしました。

――そこでどんなお仕事を？

倉島：企画と原画をやってたんですが、大したことはしていませんね。そこではあまり勉強にならないと気づいたので、大手メーカーの入社試験を手当たり次第に受けました。そうしたらスクウェアにだけ受かった。

――入りたかったメーカーはなかったんですか？

倉島：どこでも良かったんです、最初なんで。とりあえず大きいところで勉強しようかなと。

――当時はドット絵が主流でしたよね。絵画とかと違って、戸惑う部分はありませんでした？

倉島：ええ。スクウェアに入社した当時は全然描けなかったんです。ところが、ムチャクチャ巧いドット絵描きの人がいまして。たった2ドット変えるだけで、人の動きとかを表現しちゃうんです。「いつかこうできるようになりたいな」と思って、毎日その人の作業をマネしながら、ボチボチとドットに色を付けていましたね。

ゲーム以外の仕事

――ゲーム以外で、画力を活かせる仕事をやってみたいと思いますか？　たとえばマンガとか。

倉島：物語を考えるのが得意ではないので、原作付きならできるかもしれませんけど。絵本を作ったことはありますよ。

――「月夜の阿呆鳥」（※9）ですね。あのお仕事はどういう経緯でおやりになったんですか？

倉島：出版社の方から『MOON』に関する出版物の企画を持ち込まれたんです。その時に「攻略本以外のものを作らせてください」とお願いして。それで話を木村（祥朗）（※10）が考えて、僕が絵を描いて作ることになったんです。

――満足できる出来になりました？

倉島：いや、絵も話も単純だったかなと思ってます。もう少し手を加えられれば良かったんですが。

――ご自分で画も話も作るとした

（※6）'36年生まれ。やわらかい独特のタッチの画が印象的。ブックデザイナー・映画監督・エッセイストとしても有名。
（※7）カプコンのイラストレーター・安田朗氏。『スーパーストリートファイターⅡ』シリーズのイラストなどが代表的。現・（有）あきまんの社長
（※8）エンドネシア島内にある村の村長。

ら、どんなモノがいいですか？

倉島：感動的な話より不可思議なモノにしたいですね。さすがに首がスッ飛んだりするのはどうかと思いますが……ややダークなものがいいかな。

——なるほど。他には公共広告機構（AC）の「ジコ虫」（※11）のキャラクターデザインもされてますよね。

倉島：あれは『UFO』を発売したあとに、博報堂から依頼を受けたんです。すでにコンテもベースとなるアイデアも決まっている段階で。で、監督さんが『UFO』を気に入っていたらしいんですね。それでアニメーションとキャラクターデザインをお願いできないかと言われました。

——ACのCMって、説教臭いイメージがありましたが、あれは雰囲気違いますよね。

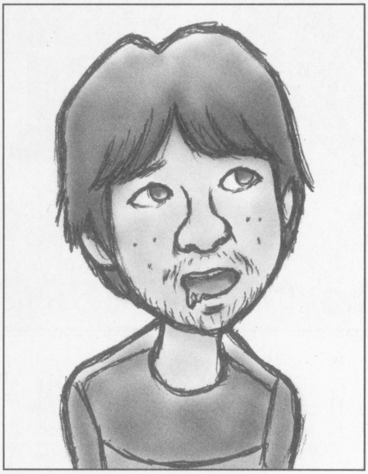
倉島：監督さんもそのイメージを崩したかったらしくて。だから最後にジコ虫がACのロゴをかじってしまうようなアイデアとかもあったんですよ。

——個々のキャラクターデザインに対する注文はうるさくなかったですか？

倉島：それが、ほとんど一発で通ったんです。描き直しは一回もありませんでした。楽しい仕事でしたよ。電車で携帯電話を使っている女子高生のうしろに、『UFO』に出てくるサラリーマンを描いちゃったり。

——「ジコ虫」って流行後大賞にもなりましたから、けっこう注目を浴びたんでは？

倉島：でも、あれからどこからもCMの仕事は来てないですねぇ（笑）。



倉島一幸（くらしま・かずゆき）
70年、長野県生まれ。（株）スクウェア退社後に西健一氏らが立ち上げたラブデリックに移り、『MOON』『UFO』のグラフィックを手がける。'99年バンプールに移籍。今回は顔出しNGということで自画像を描いていただいた。実は本誌Vol.28に写真を掲載させていただいているが、氏曰く「実は出たくなかった……」とのこと。ちなみにこの画は「エロい妄想にふけっている時の顔」だとか。

新しいジャンルに挑戦したい

——バンプールの公式サイトに、「今度は格闘ゲームを作りたい」という社員の方の話が載っていましたね。

倉島：俺は、横スクロールのSTGが作りたいんですけどね（笑）。でも今そういうゲーム、売れないですよね。

——これまでのバンプールのイメージと違いますけど、グラフィックはどんな感じにするんですか？

倉島：メカを描きたいですね。

——画風が一新するという……。

倉島：新しいことをやってみたいですね。AVGを多く作ってきたので、もっと色々なゲームを作りたいなと。

——でも、メカを描くのが苦手っておっしゃっていたような……。デフォルメとかするんですか？

倉島：しないほうがいい気はしますけどね。

——でも、やっぱりそうなっちゃう。

倉島：いや、その時は頑張ります（笑）。



TVCMでおなじみの「ジコ虫」のキャラクター（イラストはシロクジ虫）。あまりに日常的に流れていて、倉島氏のキャラクターだと気づかなかった人もいたのでは？（資料協力：公共広告機構）

矢本広（やもと・ひろ）：この夏もコミケに参加します。10日東地区N-37a「ゲームのコトバ」でお会いしましょう。

（※9）'97年にメディアファクトリーから出版された、『MOON』のサイドストーリーをつづった絵本。
（※10）ラブデリック所属のゲームデザイナー。
（※11）'99年度の公共マナーキャンペーンとしてTV放映された「ジコ虫、増えてます!」というタイトルのCM。マナーの悪い自己中心的な人を戯画化した、様々な「ジコ虫」が登場、そのキャラの動きも倉島氏が担当した。

新ハード登場目前！　その期待と不安を探る!!

複眼視点

今回も 拡大版

9月にゲームキューブ、年末にXboxの登場が予定されている。大きな話題が巻き起こること確実な中、両陣営の不安と心配、親を失ったDCの行方を考える！

Produced by 武田丸男

第10回　キューブの不安、Xboxの心配、DCの熟成

ゲームキューブ（以下キューブ）の登場まであと2ヶ月余り。Xboxも米国での発売が11月と発表されたことから、日本国内でも近日中に発売日などの詳細が公表されることは想像に難くない。新ハードの話題が、秋から年末にかけて、市場を席捲することだろう。そして過去の抗争と同様、新しいハード陣営（マイクロソフト）の攻勢に対して、既存陣営は新たな戦略を秘めて迎え撃つことだろう。

GBAの露払いを受け、満を持して登場するキューブ。世界のマイクロソフト（以下MS）が、威信をかけて送り出すXbox。先行するPS2もHDDを始めとして、ネットワークを含めた周辺機能／環境を徐々に整えて、迎撃体制を構築しつつある。そして登場わずか2年余でDCを放棄し、一ソフトメーカー（といっても大型台風かも知れないが）となったセガは、〝世界最高峰〟と言われる技術力を引っさげて、ハード業界とは異なる戦略で市場の盟主を狙う。充実、熟成したDCソフトとは異なるフィールドで……。

ユーザー代表

キューブも僕たちを置いていくの？

（ヒロシ　22歳　専門学校生）

昨年夏の「任天堂スペースワールド」の会場で初めてキューブのモデルを見た瞬間、深く考えもせずに、単純に「欲しい！」と思ってしまった。

任天堂らしからぬ（失礼！）デザイン、GBAとのリンクで生み出されるまったく新しい可能性など、まだソフトのラインナップも未発表だったのに、そう思ってしまった。

その後、スペックも含めて、様々な情報が徐々に公開されていき、いよいよ5月のE3で、任天堂が開発しているゲーム（『ルイージマンション』『ピクミン』など）が発表された。

会場の興奮を伝える雑誌やネットのニュースは日増しにヒートアップし、さながらE3は「米国版スペースワールド」と思えるほどの過熱ぶり（Xboxが主役のはずじゃなかったの？　PS2はどうしたの？　とも思ったりしたけど……。）

ところが、キューブの実態が明らかになり、発売日も決定されて、いよいよ「カウントダウン」と市場の熱が高まるに連れ、僕の気持ち——新しいゲームを欲し、期待する意欲——は、沈静化していくようだ。

それというのもすべては、E3で公開されたゲームの画像・情報と、その後のニュースによってだ。それらを見た瞬間、僕の頭の中の記憶回路は、5年以上まえのN64発売当時の、懐かしく、興奮を帯びた、いろんなゲームのプレイ感



E3での任天堂ブース。確かに活気はあったが……。ワクワク＆ドキドキは感じられなかった。



覚を蘇らせたのだ。

マリオ、ヨッシーなどのお馴染みの主人公たちが画面中を躍動する、本当に楽しかった〝あの頃のゲーム〟……。初めて3Dで描かれたマリオ！　壁の中の見知らぬ世界（ワールド）に飛び込んでいく瞬間のワクワク＆ドキドキ感……。

でも、いつしか僕たちは歳を重ね、ゲーム以外の様々な〝楽しみ〟を知り、ゲーム以外でも様々な経験を積むことによって、随分成長してきたと思う。

高度な映像表現技術が生み出す映像と、それらが創り出す異次元の世界の〝別の面白さ〟にすっかり慣れ親しんでしまい、いつしか「ポケモン」たちとも疎遠になって（『DQ』『FF』は別格として今でも深く付き合っているが）、ゲームに対する嗜好、考え方もすっかり変わってしまった。

加えて、生活の中におけるゲームのポジションも、あの頃とはまるっきり変わってしまった気がする。それはそれで、僕自身の問題ではあるけれど……。

E3で流れていた映像は、そんな記憶を呼び覚ましてくれた。けれど、決して「なにを置いても（遊びたい）！」という欲望にまで達するものでもなかった。

もちろん、新しい技術とそれらに支えられた新しいアイデアに溢れたゲームであろうことは否定しない。それは【安心のマーク】（＝任天堂ブランド）によって保証されている面白さに違いないでしょう！

でも、以前からもこのページで語られているけれど、ハード会社の「テレビゲームを〇〇と捉える」という方針が、そのハード陣営のソフトの方向性に大きな影響をおよぼすことは否定しようがない。

任天堂のハードのゲームは……特にここ数年顕著なことだけれど、小学生たちが登校するまえに、その日のクラスでの話題作りや話題への参加のために、早朝から熱心に見ているテレビ番組で紹介されるような作品が、過半数を占めるようになってしまった。そこには、僕たちのような〝ファミコンキッズ〟の立ち入る余地がなくなった感がある。

N64は発売当初、RPGやACGなど様々なジャンルのゲームが発売され、PSと二大勢力を築くのではないかと期待されていた。でも結局は、僕たちの遊ぶべきゲーム、僕たちの遊びたいゲームがほとんど発売されず（独断も入っているが）、PS・PS2にそのような（遊びたいという欲求を刺激する）ゲームが数多く現れた。だからN64は、僕たちの周りから姿を消してしまったような気がする。

でも、そんなことが任天堂にとって「痛くも痒くも何ともない」ことであることも知っている。

『ポケモン』があったからだ！
『スマブラ』があったからだ！
〝こども〟たちがいたからだ！

中心となるユーザーの市場を、どこにおくかという問題において、任天堂は僕たち（恐らくファミコン世代）を完全に切り捨てたように思える。言い換えれば僕たちは、任天堂から見放されてしまった世代なのかもしれない。

ハードが代わったからといって『ポケモン』をもう一度遊ぶことは、もう僕にはあり得ないだろう。

◆

DCは、これからソフトのラインナップも充実して……と思った矢先に（事実、今春から秋にかけてソフトの充実ぶりは抜群！）、製造中止を発表して、お先真っ暗！

PS2は、様々なラインナップの中で「光るもの」を探していけばOKでしょう。

Xbox？　ブロードバンドに対応していることは知っているけれど、それとゲームが面白いこととは、まるっきり次元の違う話ではないでしょうか？　夏（と噂されている）の発表を待ちます。

メーカー代表

Xboxは水面下でソニーと闘う?（タケリン 42才 業界歴13年）

テレビゲーム業界は〝異常〟な業界である。特にハードウェアを持つプラットフォームホルダー（陣営）は、その影響を直接被ってしまう。

その〝異常〟とは、プラットフォームホルダーである企業・陣営にとって、業界を制覇しなければ失敗と見なされてしまうことである。

事実、500万台以上販売されたといわれるSSでさえ、1500万台以上販売されたPSのまえに〝敗北〟のレッテルを貼られ、撤退を余儀なくされたのだ。

他の業界、類似したものでいえば家電業界などで500万台以上売れる製品など絶対にあり得ないし、同じモデルが百万台も出荷されるようなことがあれば、それこそ「今年の十大ニュース」ものである。

ではキューブ、Xboxの両陣営にとって、成功の鍵とはいったい何になるのだろうか？　また〝及第点〟はいったいどのあたりにあるのだろうか？

◆

まずはキューブ。

松下電器の兄弟機（マーメイド？［※］）の動向が、価格・発売時期などを含めて一切公表されていないために、松下側の戦略を含んだ全体的な戦略が見えにくいところだが、発表されているソフトのラインナップを見る限りは、対象ユーザー&市場をN64の延長と設定しているのだろう。

それはそれで、現在のPS・PS2の対象マーケットから外れているため、SCE陣営との直接戦争を引き起こす恐れが少ない。つまりN64同様、「勝ったのか、負けたのかよく分からない状態」になるのではないだろうか（N64は勝ってはいない……？）。

同じ業界で実はまったく違うマーケットを目指すことは、遅れて参入する市場では極めて賢明な施策といえる。さすがの『ポケモン』にも翳りが見え始めている今日、任天堂にとって新たな〝台風の目〟を登場させることが最重要課題だろう。だが『ポケモン』とはいかないまでも、果たしてそれに代わるものを創り出すことができるのだろうか？

松下のマーメイドが、「PS2との直接対決」などというおかしな動きをしなければ、前述のようにキューブは（市場的にも）N64の後継機になり得るだろう。しかし松下電器とソニーが〝永遠のライバル関係〟である以上、それとは異なる展開も予想されるため、目が離せない（言い換えれば、興味が尽きないということとも言えるが……）。

◆

Xboxはどうだろう？　8月に様々な発表があるようだが、現時点におけるXboxの公開されている情報を整理すると、

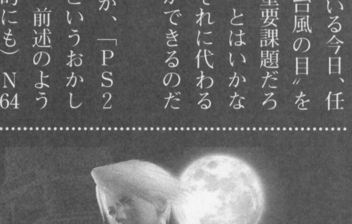
○本体が大きい
○日本仕様のコントローラを出す
○ブロードバンド対応が標準仕様
○DVDソフトの再生には別売りのオプションが必要
○『デッド オア アライブ3』が発売される

……乱暴な表現をすれば、以上ではないだろうか？

それに加えて想定している対象マーケットから、XboxがPS2のフィールドに真っ向から激突していくことは間違いない。

すでに500万台近く先行普及している市場に対して後発として挑戦する陣営が、勝利と言わないまでも成功と言われるための基準は何になるのだろう？　MS内部においても、目標値をどのように想定しているのだろうか？

今年末には、販売台数が600



Xbox発表初期からあるタイトル、『デッド オア アライブ3』は、MS陣営にとっても期待の一作だろう。

（※）マーメイド：E3で発表された、提携会社の松下電器から発売される米国版ゲームキューブの「コードネーム」。ゲームキューブのコードネーム「ドルフィン」から来ているらしい。

万台を越える勢いにあるPS2。その陣営に勝負を挑む。一企業が挑戦するからには、当然ながら目標は勝利である。この業界にとって勝利or成功が〝制覇〟であるならば、500万台を売ったところで、Xboxが勝利を遂げたことにはならない。そのように判定されることもないだろう。

Xboxの成功……それはユーザーの心理・興味・関心そのものをPS2からXboxに鞍替えさせ、PS2の出荷を止めさせることにしかないのかもしれない。そしてその鍵はハードの仕様などではなく、良質なソフトが握っていることは明白である。



◆

一般のゲームソフト会社にとって、プラットフォームを選択する基準には、いくつもの判断材料がある。最も当たり前のものは、〝そのハードでソフトを出して儲かるのか？〟ということだ。

また、プラットフォームホルダーがソフト会社に対して行うプレゼンテーション（その会社のハードにソフトの開発を依頼するための条件の提示）には主に以下のものがある。

○流通施策（どうやって販売するのか？）

○販促施策（どのように宣伝するのか？）

○ハード施策（どのようなことが表現できるのか？）

このような（大雑把な）施策の他にも条件はあり、その中には〝製造料金〟（ソフトを量産する際の金額）、〝ロイヤリティ〟（ハードの使用料のようなもの）がある。外部から窺い知れない極秘中の極秘情報がこの2つだ。

ハードの普及、特にスタート段階において、ソフトのラインナップが〝成功の鍵〟となる最重要課題なことは周知の事実。

多くのソフト会社は、現在のPS2が提示する前述のような様々な条件に対して、各社各様に不満を持ち始めている。しかし現状に組み伏せられているためにPS2と共に歩まざるを得ないこともまた事実だ。要するに他に道がない。

その辺りを切り崩す試みが今後の課題となるが、それは企業の生き残りを賭けた〝水面下の大人の闘い〟であって、そこにユーザーはいない。

任天堂、そしてソニーに負け続けたセガの敗因の多くは、その部分にあったといっても過言ではないのだ。

両者を俯瞰して…

新しいハードが登場する際、ハード会社からは常に、過去のハードにはないスペックや機能の主張、参入ソフトメーカーの社数などが公表され、いかに充実した〝機器〟と〝陣営〟であるかが誇示される。

しかし、ファミコン登場から20年近い年月が流れ、いくつものハードが登場しては消えて、ゲームファンの意識も大きく変わってきている現在、従来のようなアピールが、そのハードや陣営の優位性を裏付けるものにはなり得なくなっているのではないだろうか？

ユーザー（ゲームファン）は成長を続けており、他方、新しいファン層の目はうつろいがちだ。テレビゲーム専用機も、ネットワーク機能などの様々な複合的機能を有し、異業種へのアプローチを図りつつ、企業の、そして業界としての伸長を目指している。

ゲームを商売にしている業界人、ゲームを楽しみにしているユーザー（プレイヤー）、双方の立場は異なり、見る角度も違うが、業界の隆盛を期する気持ちは同じである。

今年の秋から年末、何度目かの〝闘い〟が展開されることだろう。

テレビゲーム業界全体が沸き立つことを願わずにはいられない。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

ゲーム業界のムゴイ現実が良く分かる！　下請け製作会社一筋の著者が贈る連載第2回！

悲しく 楽しい ゲーム業界［裏］事情

第2回　版権式ゲームのヒミツ

Written by 橋本和明

時間もない。金もない。がんじがらめの版権モノ

ゲームが売れなくなった昨今、版権モノは容易に発売数が予想できるため、商売としてのリスクも少ないことから、今、ゲーム市場は、アニメ原作、マンガ原作に埋め尽くされている。大好きなアニメがゲーム化された！　これはゲームを購入する時の大きな選択基準として、非常に大きなウェイトを占めている。キャラが好きでゲームジャンルが自分好みのものであれば、内容はどうでもいいけど買ってみようという場合が多く、気づけば封を開けていない積みゲーが部屋を埋め、版権モノしか買っていないということに気づくことも少なくない。版権モノは、独自性やゲーム本来の面白さを問われることは少ない。しかし、あまりにもつまらないゲームが多くないか？　どうしてこんなタイトルばかりが発売されるのか？　今回はそんな理由を解説しよう。

CASE 1 製作がまったく原作を知らない

版権ゲームは、普通のゲームとはまったく違ったアプローチで仕事を行う。版権はすでに存在しており、テレビ放映の期間中に指定の納期で完成させることが重要なのだ。となると、必然的に制作期間は短くなり、既存のゲームにキャラを乗せるか、製作に時間のかからないものしか作れない。製作担当は当然原作をチェックする暇などない。下手に知っていても、マニアにしか通じないネタのオンパレードとなりがちで、ゲームとしてのまとまりを調整していないものが市場に出てしまう。そのため、仮にチェックしたにしても、キャラに愛情を抱かないようにしがちなのである。

例：「テレビ放映があと4ヶ月で終わりなんですけど」「企画は？」「ありません」「……何を作ればいいんですか？」「絵だけはこう……イケるように」「ゲーム性は？」「ないほうがいいです。複雑になると遊べない人が出てきますから」

CASE 2 あまりにうるさい原作チェック

ゲームが完成すると版権チェックという、版権所有者に確認を行う作業がある。作りかけのもので素人が完成を想像することは不可能なため、完成したものでチェックを行うのだが、どうにも取り返しのつかないことを言ってくる場合がある。この時、追加で作り変えるのは時間的に無理なので、問題になった部分は削除するしかない。

例：「このキャラはこんなことしません！」「でもこれは企画段階からあって……」「とにかくこれじゃ版権は渡せないですよ」「でも、ここを削ると話の前後が……」「いいから消して！」

CASE 3 予算がシブい

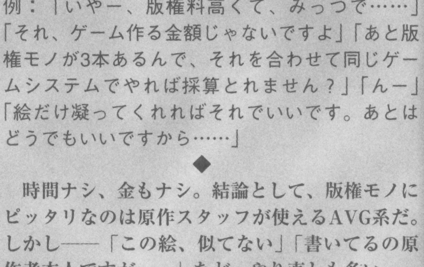
版権モノは版権使用料が必要だ。このお金は、当然のように製作費から削り取られる。

例：「いやー、版権料高くて、みっつで……」「それ、ゲーム作る金額じゃないですよ」「あと版権モノが3本あるんで、それを合わせて同じゲームシステムでやれば採算とれません？」「んー」「絵だけ凝ってくれればそれでいいです。あとはどうでもいいですから……」

◆

時間ナシ、金もナシ。結論として、版権モノにピッタリなのは原作スタッフが使えるAVG系だ。しかし――「この絵、似てない」「書いてるの原作者本人ですが……」など、やり直しも多い。

ゲームは感性に頼る部分が多く、数多くの人がチェック機構にたずさわると、その分、その人たちの人件費がかさんでお金も減るし、クリエイティブな要素も薄れていく。これじゃ面白いゲームなんて、できるわけ、ない。もし面白い版権モノがあるならば、それはキャラを愛するが故の、スタッフたちの慈善事業に違いない。



※写真と本文は関係ないはずです。

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

★エロの星の名の下に★

1ページアルマゲドン

南敏久

第9話『快落～背徳の翼～』&『Brightia』の巻

『快落～背徳の翼～』ジャンル：AVG／メーカー：rouge／機種：Win95＆98＆me＆2000／価格：6,800円／発売日2001年3月23日
『Brightia』ジャンル：AVG／メーカー：Cronus／機種：Win95＆98＆me＆2000／価格：8,800円／発売日2001年4月13日

誰も知らない知られちゃいけない、デビルマンのフィギュアはもうウンザリの第9回

♪あーついーのねーあーついーのよー、ッと毎年この時期になると言ってるような気がしますが実際暑いんだから仕方ないじゃないですか。ええ何度だって言いますとも暑い暑い暑い！　もーアレですよ。全身の脂肪が弛みまくってピザ・ザ・ハットみたいになってる今夏の南サンです。おまけに何かヘンな物でも食べたのかお腹のほうも弛みまくってますピーゴロピシャー。

しかしながらこの苛立つ破壊本能を外に向けると不思議なことに数年ほどこの誌面からもシャバからも姿を消すハメになるので今回もめくるめくエロゲーの世界へ。

久々の調教モノですよ皆さん。**『快落～背徳の翼～』**でその毒牙にかかるのは天使の姉妹。悪魔との闘いの中で行方の分からなくなった愛する大天使レミエル様を捜しに地獄までやって来たのにあっさり捕まってこのテイタラク。石井輝男監督版だったらココで生皮剥がれたり熱い石に押し付けられたりウンコ鍋に落とされたりするのですがどうもこの地獄の住人、かなり人がよいようで敵である彼女たちを殺すでもなく堕天使にして仲間にしてしまおうという企画。その美少女教育を担当することになった悪魔バルバトスこそが実はとっとと堕天してた例のレミエル様ちゅうことで。世の中狭いもんですな。

で、こうなると天界のやんごとなき御方も黙ってはおられません。あいつらにもちょっとは痛い目見せたらなアカン、ということで捕まえてきた悪魔っ子（否ウルトラQ）たちを天使が調教するのが**『Brightia』**。登場する4人の悪魔ちゃんは魔界貴族の麗嬢から女淫魔までとてもドンドロドッコドルドル迫る悪の軍団の一員とは思えないほどのオボコ揃いで翼や角や尻尾やちんこがくっついてる外見的特徴以外はあまり悪魔を相手にしている気がしませんが、**『快落』**もまあ、天使を相手にしてる気にはなりませんのでいい勝負（こっちには羽も輪ッカもついてないし）。フツーの女のコや人妻を苛めるゲームより背徳の歓びが湧き上がらないのはどういうことでしょ。今更ながらに日本人には信仰の心が根付いていないことに気付かされる（エロゲーから……）南サンでした。



あえて天使が悪魔を調教するって設定にした勇気には拍手を贈ろう。



天使を調教してみても、イケナイことをしている感覚がちと乏しい。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。minamisan@mwb.biglobe.ne.jpで送れなかった人はerohoshi@hotmail.comでも試してみて。先日生まれて初めて「気がつきゃホームのベンチでゴロ寝」を体験しました。クレージーファンとしては嬉しい限り。『小動物王国』最終回は引き続き募集中。誰も見てなかったのか？　どうした神奈川県民！

GAME SOFT REVIEW

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

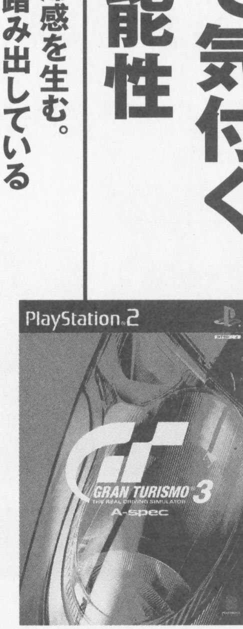
グランツーリスモ3　A-spec

ジャンル：RCG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：6，800円／
発売日：2001年4月28日

ハービー吉村　プレイ時間：41時間

GTフォースを使って気付く『GT3』の新たな可能性

『GT』シリーズを通しての完成度の高さが停滞感を生む。しかし、『グランツーリスモ3』は新たな一歩を踏み出している



慣れが生み出したGT3の不幸……

他誌で『グランツーリスモ３Ａ-ｓｐｅｃ』（以下『ＧＴ３』）のレビューを読んだりすると、とりあえず「グラフィックが素晴らしい」ということしか書いていなかったりする。しかし、実際にプレイしてみた第一印象は「そんなに特筆すべきグラフィックのできなのか？」というコトだった。

確かに、ヤケにコーナーのクリッピング・ポイントの奥まで見通せるようになったコトと、車両感覚の把握に関しては前作『ＧＴ２』よりも優れているようだけれども、それがそんなに特筆すべきことかいナと思ってしまったのも事実だ。

ところが、この原稿を書くにあたって久々に『ＧＴ２』をプレイしてみてビックリした。較べてみれば、とにかくモノ凄いまでのグラフィックの進化である。『ＧＴ３』をプレイするまではまったく気にならなかった『ＧＴ２』のグラフィックが、最早そのままプレイすることを困難にさせるほどチャチに見えてしまった。

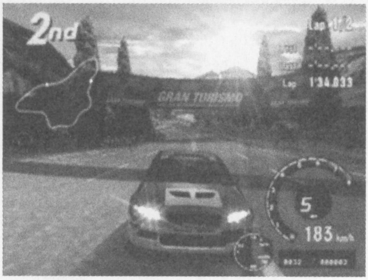
そのことは改めて「レースゲームとはハードの高性能化によって進化していく」ものなのだということを教えてくれたともいえる。

それなのにナゼ、『ＧＴ３』をプレイしたときの印象が『ＧＴ２』よりもコースの数が減ったとか、車種が少なくなったというようなネガティブな印象ばかりなのだろうか。

たぶんＰＳ２の発売と同時に『ＧＴ３』が発売されていたら、そんなネガティブな印象は生まれなかったであろう。『リッジレーサーＶ』や『Ｍｏｔｏ ＧＰ』『首都高バトルＺｅｒｏ』のグラフィックによって、ボクたちの目は慣らされてしまったのだ。ＰＳ２で表現されるリアルということについてのコンセンサスができ上がってしまってからの登場ということが『ＧＴ３』にとっての不幸なのだろう。

完成度の高さゆえの停滞と新たな衝撃的革命

第一作の『GT』の登場はゲームマニアにとって、いや、それまでゲームというメディアを認識していなかった人たちにとっても、エポック・メイキングな作品だった。実際にその続編である『GT2』『GT3』の発売は社会的なニュースになったし、『ドラクエ』『FF』『ポケモン』などのロールプレイングゲーム以外で、このように注目されたソフトはないと言っても過言ではないだろう。



グラフィックは確かに美しい。しかし、それはすでに“衝撃的”とまではいかなかった。

そこが『GT3』の最大の不幸であり、また『GT』シリーズという大ヒットを約束されたソフトの宿命でもある。

もちろん『GT3』の完成度は高い。現在のところ望み得る最高のレースゲームだ。しかし、その完成度の高さは『GT2』にもあったのだ。

『GT3』の最大の特徴は進化したグラフィックでもなければ、『GT』シリーズ共通の特徴であるリアルな車種設定やセッティングの細かさにあるのではない。

前述したように、グラフィックに関しては他のPS2のゲームに対してそれほどのアドバンテージはないし、『GT2』に較べて車種は減った。車のセッティング項目にしても、いじれる所は増えたが、200万本を越える大ヒット作ゆえにヘタにいじるよりもイニシャル・セッティング（初期状態）の方が速かったりする。（大ヒット作の続編はカンタンになる、というかユーザー・フレンドリーになる原則が日本のゲームにはある）

『GT3』の最大の特徴はマン・マシン・インターフェイスにある。どういうことかと言えば、このゲームは「GTフォース」という専用のコントローラを使うことによって、レースゲームのプレイ感覚を革命的に変えたのだ。

『GT3』を付属のデュアルショック2でプレイするぶんには、『GT2』よりも車種やコースが減ってしまったバージョンと思ってしまうのも仕方ない。グラフィックは確かにキレイになったし、処理速度も速いのだろう。しかし、それでは常に「Somethig New」を求めてしまうマニアにとっての評価は低くならざるを得ない。

ところが、「GTフォース」を使ってプレイしてみると『GT2』から『GT3』への進化は驚くほど大きい。ステアリングに対するフィードバック機能により、車体の状態（スリップしているのかグリップしているのか）を視覚だけでなく、手に伝わる感覚として把握できるのだ。

FBW自体はPCゲーム用としてはポピュラーだが、それをコンシューマ機のコントローラとして1万円以下の価格で発売したことを評価したい。（PC用のFBWは2万円に近い価格である）『GT3』の出来について疑問を持っているユーザーには、ぜひ「GTフォース」を使ったプレイをオススメしたい。同じゲームなのにまったく違った印象を与えてくれることだろう。

思えば第一作『GT』が発売されたのもデュアルショック・コントローラと同時であり、そのことによってアナログでアクセル&ブレーキを操作する衝撃をボクらは受けたのではなかっただろうか。

『GT3』は最高の完成度を持つ『GT』シリーズを継承し、さらに一歩進んだマン・マシン・インターフェイスを手に入れたのだ。

PROFILE
ハービー吉村（ハービー・よしむら）
フリー編集者・ライター＆レースゲームマニア。『首都高バトル0』はマイクロソフトのFBWにも対応していたのに『GT3』は未対応。X-BOXのライバルだからって、ケツの穴が小さいコトよのォ。（どっちが？）

関連作品
グランツーリスモ（RCG）
メーカー：SCE／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'97年12月23日
10社100種146グレードの車が実名で登場。これだけでもマニアにはたまらないが、チューニングやパーツ交換などができるグランツーリスモモードがさらにハマリ度を上げていた。

ゲーム批評への意見
紹介するソフトが少ない。もう少し多くしてもらいたいです。そのためにも月刊化……できないか……。（神奈川県　蒼き流星）

グランツーリスモ3 A-Spec

ジャンル:RCG／メーカー:SCE／
機種:PS2／価格:6,800円／発売日:2001年4月28日

瓜生正道　プレイ時間:30時間

失ったシリーズを通しての本質『GT3』は失敗作ではないのか!?

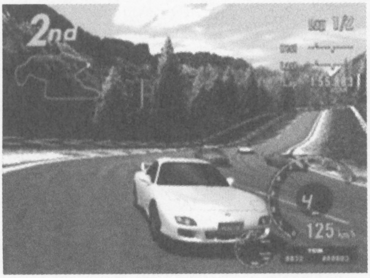
GTシリーズに期待していたものは「リアル」だったのか？満を持して登場した大作ソフトの「本質」を改めて問う

「進化」を取って残ったものは？

誤解を恐れずに言う。『グランツーリスモ3 A-Spec』（以下『GT3』）は、失敗作なんじゃないだろうか。

グレードアップしたリプレイの映像は絶句するほど美しい。ま、熱によって空気が揺らぐのは、ちょっとやりすぎのような気がしないでもないが、車体の滑らかさや建造物の存在感は、素晴らしい。GTフォース（『GT3』と同時発売のハンドル型コントローラ）への対応によって、操作感もよりリアルになった。残念ながら、運転が上手くはないので、挙動がリアルかどうか断言するのは避けるが、すくなくともハンドルコントローラの登場で、シミュレーターとしてはワンランクアップした。

それはそれで評価できるのだが、大切な部分を失ってしまった気がしてならないのだ。



グラフィックに感じられる、リアリティがゲーム本編には無かった……

たとえば、今回から登場した「エンジンオイル」という要素である。「エンジンオイルの重要性を啓蒙するため」という側面は否定しないが、早々に「車両購入後すぐにオイル交換をすると馬力が上がる」ということが判明してしまい、車両購入→オイル交換という、余計な作業を強いる結果となった。この作業にはリアリティがない。

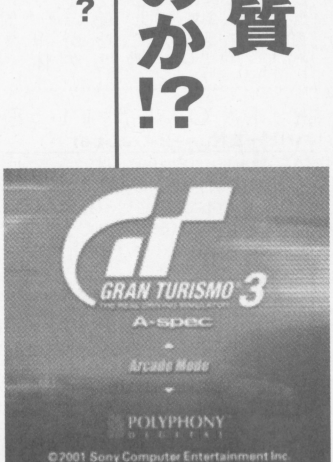
オイル交換という要素を追加するのならば、タイヤの空気圧と、スローパンクチャー（コースアウトを繰り返すと、スローパンクチャーが発生し、ピットインを余儀なくされる）を取り入れたほうがよかったのではないかと、個人的には思うのだが。

ジレンマが感じられるカタログシステム

車を購入するディーラーも変化した。いままでは新車と中古車に分かれていたものが、今回から新車も中古車も、同列に取り扱うようになったのだ。

現実には、新車と中古車を取り扱うディーラーは、別物である（ことがほとんど）。つまり、そうしたささいなリアリティより、手軽に購入したい車が選べるというシステムを、『GT3』は選んだわけだ。

しかし、新車と中古車のスカイラインが同じ店頭に並んでいて、しかも色も自由に選べるというの



は、どうも違和感がある。中古車でも、自由に色を選びたいというニーズは確かにあったのだろうが、それならば安易にすべての色を選べるようにするのではなく、チューンアップのひとつとしてペイントという項目を設けるという方法もあったのではないか。

　もうひとつ、前作では希少な中古車は、販売期間が限定されていたという問題もあった。それを解決するために、全車種を並べてしまったのかもしれないが、希少なものは予約をいれておいて、入荷したらメールが来る、といったシステムのほうが、現代的だ。



レースゲームであると同時にカーライフシミュレーターであった本作。

そしてGT3最大の裏切り

『GT3』から、メディアがDVDになった。そのことから、登場車種の大幅増を期待したユーザーも多いと思う。しかし、実際には登場車種は減ってしまった。それも、実際には試乗できないようなものばかりが。

　『GT』シリーズのセールスポイントは、ゲーム上とはいえ、実にたくさんの車に試乗できる点にあった。その最大の魅力が、スポイルされてしまった。特に、軽自動車はひどいものである。これは、ユーザーへの裏切り行為であるといってもいい。

　そして、今回から登場した「フォーミュラーカー」の存在である。『GT』は「リアルドライビングシミュレーター」だ。ところが、プレゼントカーとして登場するフォーミュラーカーは、架空の形式番号がつけられている。姿形を見れば、何年のどのチームのマシンか一目瞭然だが、架空の形式番号を使った時点で、すでに「リアル」ではない。

　確かに、『GT』でフォーミュラーカーをドライブしたいというニーズはあるだろう。でも、架空のF1マシンの必要があったのか。F3でもいいし、フォーミュラトヨタでもいいし、あるいは今年からはじまったフォーミュラスズキ「隼」「Kei」でもいい。少なくとも、F1マシンよりはリアリティがある。

　また、フォーミュラーカーの登場で、『GT3』に「フォーミュラーカーを入手する」という安易なゴールができてしまった。

　確かに、『GT3』はゲームだ。しかし、そのゲーム的な部分を極力なくしたストイックなテイストが支持されていたはずである。それは、パッケージに同梱されているリファレンスガイドにも、同様の表現がある。それなのに、ゲーム的な要素を増やしてしまった。

　いま指摘してきたこと以外にも、いくつも違和感を感じる部分があった。それらは、いずれも「ゲームの本質とは関係ない些細なコト」かもしれない。しかし、『GT』が「リアルドライビングシミュレーター」として認められていたのは、そうしたディテールの積み重ねであったと思うのだ。それを『GT3』は、放棄してしまった。

　単に、挙動やリプレイがリアルであるだけならば、アーケードモードだけでいい。なぜ、グランツーリスモモードという、カーライフシミュレーターを組み込んだのか。なぜ、それが受けていたのか。

　各方面のプレッシャーも理解できなくはないが、その中で『GT』シリーズの本質を見失ったままで、でき上がってしまったタイトルが、『GT3』ではないだろうか。

PROFILE
瓜生正道（うりゅうまさみち）
toto予想家兼フリーライター。GolfⅢおよびカプチーノを所有。以前カートライセンス（国内B級）を所有していたこともある。
最近は仕事もなく、「スカパー！」でサッカー観戦の毎日らしい。

関連作品
グランツーリスモ2（RCG）
メーカー：SCE／機種：PS／価格：6,800円／発売日：'99年12月11日
登場する車種、グレードともに前作から大幅にパワーアップ。カーマニア、レースゲームマニアともに納得の、"こだわり" を感じさせる作品となっている。

ゲーム批評への意見
倒産とかの記事を見ると、この雑誌が日経新聞的役割を果たしていると感じる。
（岩手県　本城勝志）

GAME SOFT REVIEW **3**

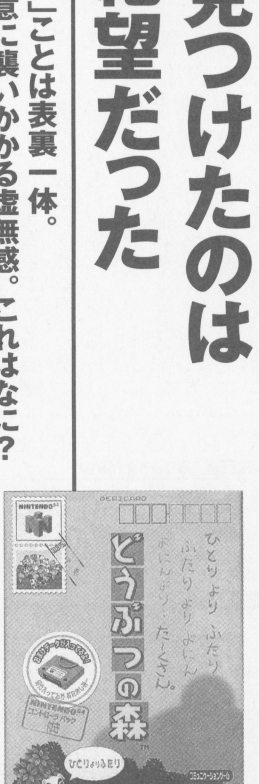
どうぶつの森

ジャンル：ETC／メーカー：任天堂／機種：N64／価格：5,800円／発売日：2001年4月14日

大江春犬　プレイ時間：60時間

森の奥深くで見つけたのは とてつもない絶望だった

「自由度が高い」ことと「目的がない」ことは表裏一体。楽しくて仕方がないハズなのに、不意に襲いかかる虚無感。これはなに？



たいくつな毎日がキュートでラブリーなゲームになった

こわいよー。こわい世界だよー。

『どうぶつの森』は、かわいい動物のキャラクターが、かわいい森のなかで、かわいいセリフをしゃべっている、とてもかわいいゲームです。

その世界で、わたしは新しい住人として暮らすのね。

わたしの友達とかも、住むことができるの。同時には遊べないんだけど。他の人が遊んだあとに別の人が、まえの人と同じ村で遊べるの。手紙を書いたり、友達が埋めたアイテムを掘り出したり。誰かがお店で買ったモノは売り切れてたり。ハニワくんがメッセージを伝えてくれたり。

おかあさんが働きに出ているから、子供のためにテーブルの上に置手紙をしているって感じの多人数プレイなの。時間差多人数プレイって感じで、きっと作った人も親子でプレイしてねって感じで作ったと思うの。

出てくる動物たちもかわいいし、音楽も気持よくて、舞台も平和な村なの！　だから、もーかんぺきにキュートでラブリーな世界に見えるのよ！

じゃぁ、何がこわいって？

それは、虚無。

なぁ～んにも、ないの。

わたしにできることは、他のキャラクターのつかいっぱしりになったり、森の昆虫を獲ったり、釣りを楽しんだり、そういった平和な楽しみばかりなの。

たとえば雨が降ってるでしょ。カサを売ってるから、カサ買うじゃないの。カサさすでしょ。それだけなの。

だいたい雨に濡れてても、病気になるわけじゃないし、なんにも悪いことはないの。だから、カサさしてもね、な～んにもならないの。

新しい服を手にいれるでしょ。たとえばブリキの服よ。でも、な～んにもならないの。そりゃ、ちょっとはたぬきちのところで高く売れるわよ。でも、それだけ。

何を楽しむかといえば、あ～こんな服あったぁ！　この服、かわいい～。この服かっこわるい～。そういったデザインの差だけなの。パラメータが上がったり、レベルアップしたりしないのよ。

蜂に刺されることもあるの。顔が腫れあがって、すごいことになって、村の人もびっくりする。でも、それだけ。次の日にはなおってるし、腫れあがった顔していても、なんにも悪いことは起こらないの。

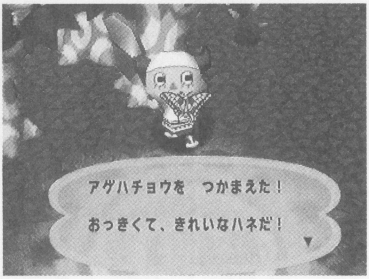
そうよ。そもそも、目的がないの。おぬしは勇者だ。冒険に旅立て！　って王様が命令してくれないの。この面をクリアしたら、次の素敵な面が出てくる！　ってこ

ともないのよ。謎を解明して、ヒロインとラブラブにもならないの。勝ったらギャルが服を脱いでくれるってこともないのよッ！

アイテムを手に入れても手に入れなくても、この世界では何も変わらない。時間だけがもくもくと経過していく。

もうこれは、退屈な日常でしかないの！

退屈な日常で、ともだちにお手紙を書いたり、雑貨屋でくだらないもの手に入れたり、新しい服を買って、うきうきしたり。そういったわたしたちが生きている退屈な現実が、ちょっとかわいい姿になって、もうひとつディスプレイの中に出現しちゃったのよ！



いろんなことがあるけれど、けっきょくはなんにもないの。わかるかなぁ？　わかんないだろうなぁ。

こうなったらとことん遊んでやるんだからねっ！

だいたい動物のキャラクターたちも、また貸ししたモノを取り戻してこいって言ったり、な～んでもないつまらないこと言ったり、そんなことばっかり。

さらに怖いのは、ニワトリさんが喋った台詞を（しかもけっこう長い台詞よ）、別のブタさんが語尾だけを変えて、そっくりそのまま喋ったりするの。こう言われてるみたいに感じたわ。個性だとか、本当のわたしだとか言ってるが、しょせんおまえたちは、同じようなことをしゃべってるに過ぎないんだってね！

誤解されないように、声を大にして言うわ。『どうぶつの森』をプレイしているのは楽しいの。すごくおもしろいゲームなの。なんだか、のんびりと楽しいの。ついつい、どうなってるかなー、今日は土曜日で、とたけけのライブがあるなーとかって電源を入れちゃうの。動物たちはとってもキュートなの。季節が変わって、いろいろなイベントが起こって、楽しいの。音楽も最高ッなの。モノを手に入れたときのウホホイウホホイって感じのジングルも大好き。かわいいの。

でも、その奥の底に、作った人のとてつもない絶望が見えてくるときがあるから。絶望から出発して、希望を築き上げようとしているのかもしれないけど。でも、弱ッちぃわたしには、その希望の隙間からチラチラと見えてしまう絶望がこわくてこわくてしょうがないの。ふと気づくと、おそろしくなる。

『どうぶつの森』の世界から声が聞こえる。

おまえたちは、実質的には差がない新しいアイテムを手に入れるために、誰かの使いっぱしりになってるんだろ？　いくばくかの金を手に入れて、ちょっとデザインが違う服を着ることが個性だと思ってるんだろ？　何にもならない言葉を交わすことがコミュニケートだと思ってるんだろ？　語尾が違うだけの個性を大切だと思ってるだろ？　同じようなアイテムをわたしたり、手に入れたり、交換したりグルグルグルグル無駄なことを繰り返してるんだろ？　死というエンディングしかありえない終わりなき退屈を楽しむしか方法がないんだろ？

そのおそろしい声をときどき聞きながら、でもわたしは、今日も電源をONにして、どうぶつの森にいくの。だってさー、まだアロワナ釣ってないし、キリンの服を手に入れてないし！　それにまた、とたけけのライブを見たいもんね。死ぬまで遊んでやるんだからね。

PROFILE

大江春犬（おおえ・はるいぬ）

職業は、ぴよぴよぴよぴよ遊ぶこと。占いもやります。当たるんだよーこれが。Lv99.comにも参加する予定。よろしくね。ピース。

関連作品

ゼルダの伝説 時のオカリナ（RPG）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：6,800円／発売日：1998年11月21日

箱庭的な世界が秀逸なRPG。先に進めるよりも、あたりを走りまわったり釣りをしたりで、めいっぱい楽しんだ人も多いのでは。

ゲーム批評への意見
龍子おねーさんと、シシタンのサインテレカの方が、ほしい。（富山県　ひょん）

GAME SOFT REVIEW 4

どうぶつの森

ジャンル：ETC／メーカー：任天堂／
機種：N64／価格：5,800円／
発売日：2001年4月14日

G−Trance(罰帝) プレイ時間：約70時間

〝暮らす〟ことが楽しい優しさに満ちた箱庭

任天堂らしいキメ細やかな世界の中で、日々の暮らしを自由に楽しむ。隣人がいるからこその生活を体感できる秀作だ。

〝どうぶつ〟たちとの奇妙な生活体験

見知らぬ土地に一人で引っ越してみたいと思ったことはないだろうか？『どうぶつの森』は、そういった願望を少しだけ叶えてくれる、優秀な箱庭ゲームである。

ゲームは、絵本のような山間の村にプレイヤーが移住するところから始まり、村の住民（ウサギやペンギンなど、全員〝どうぶつ〟たち）に囲まれながら、虫取りや魚釣り、植林や化石発掘などを楽しんでいく。

序盤は「引っ越した家のローン返済」という名目でアルバイトに奔走することになるが、実はこれが操作説明的イベントを兼ねている。そのため、すぐに家の増改築までできるようになり、村の生活にスムーズに入り込んでいける。

その後に何を目的として遊ぶかはプレイヤー次第。忙しく仕事に動き回って収集したモノを売り、そのお金でインテリアを揃えて自分の部屋に配置するのもいい。ミュージシャンからもらった「音楽」をラジカセから流しつつ、ダラダラ毎日を過ごしてもいい。

ゲームが進むほどに「ゲームから指示を受けない」展開になっていく。その結果『シム』シリーズなどのように、「プレイヤー毎の異なる目標、異なる結果へ自然と導かれる」ようになっている。

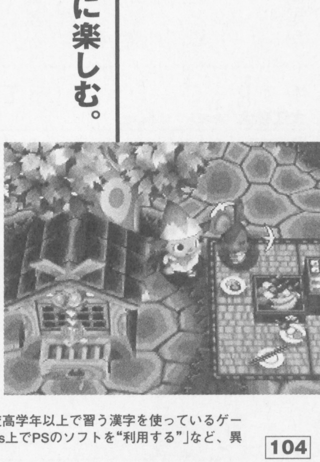


決まった手続きでゲームを終えないと、「人生はリセットできない」と説教を受ける。けっこう衝撃的。

もし友人も『どうぶつの森』を持っているなら、友人が住む「別の村」へ〝おでかけ〟することができる。その村には珍しいフルーツがあるかも知れないし、地元では売っていない珍しいインテリアが売っているかも知れない。

これは、「プレイヤー同士のアイテムの受け渡し」と書くと一気に味気なくなる要素を、「旅行」と言う情緒ある表現に置き換えた素晴らしいシステムといえる。

任天堂らしい「優しい世界観」も特筆すべきものだ。四季や天候が変化するグラフィック、隣人の気分の良し悪しで変化する効果音など、すべての演出が一体となって、この「村」の存在感を〝控えめに〟演出している。特に住民たちの会話音、「どうぶつ語」の音響表現が見事だ。人間の声をベースに加工した効果音が、表示されていく会話内容と同調して鳴り、「本当に喋りかけられた」ように



(※1)任天堂製ソフトに顕著に見られる仕様。ハードの性能上表示が不可能な場合を除き、「小学校高学年以上で習う漢字を使っているゲーム(説明書も含む)は、子供向けとは言えない」が筆者の持論。(※2)エミュレータの略称。「Windows上でPSのソフトを“利用する”」など、異なるハード上で同一のプログラムを利用できるように組まれた「翻訳プログラム」の総称。

思えるほどである。
『どうぶつの森』には「時間」の概念もある。『どこでもいっしょ』のようなゲームと同じく、現実の時間とゲーム内の時間が〝共有〟されているのだ。これはリアルタイムで進行するゲームの宿命とも言える問題だが、プレイする人によっては、ゲーム内の時間設定をズラさないと、お店の営業時間と合わずに買い物できなかったり、ほとんどの住民が寝ていたりする。そのため残念ながら、「社会人が100%遊び込むことが難しい作品」になっている。しかしN64は主に「子供がメインユーザー」であり、ゲーム中のメッセージに漢字が使われていない点からも（※1）、本作は決して「大人向けの作品」とは言えない。そう考えれば大人が文句を言うのは筋違いかもしれない……とは言いつつも、『ポケモン』のような収集品リスト（虫や魚の取得履歴がいつでも見られる）など、コレクター欲を刺激するシステムは、「イイ歳した大人が本気で遊ぶ」ことにも耐えうるものである。



ファミコンの“エミュ”を内蔵するという仕様に、ゲームを遺すことの意味を考えさせてくれた。

ファミコンは今も生きている

今現在も任天堂はファミコン本体を生産し続けているという。複雑で巨大化したゲームよりも、単純ながら熱中できる「ゲームらしいゲーム」を求める声の反映なのだろうか。

驚いたことに、『どうぶつの森』にはファミコンのエミュ（※2）が内蔵されていた。ゲーム中に「ファミコン」というアイテムを手に入れることで、『ドンキーコング』『テニス』『クルクルランド』などの懐かしい名作タイトルが遊べるのだ（※3）。

この〝ファミコンエミュ〟（※4）は、「任天堂の昔のゲームで遊びたい」というユーザーの声に応える形で――また、ネット上で非合法に展開されているエミュ問題に対する一つの画期的な回答として、評価できる。

ゲームに限らず、物事が文化として記録されていくためには、過去の作品・データを保存し、自由に閲覧できる環境の整備が必須であろう。任天堂は自社の〝ゲームという財産〟に再注目し、「ファミコンという文化」を残していく試みとして、エミュの可能性を探ったのではないだろうか。

今後任天堂がデータ配布の形で公認のファミコンエミュを展開し、ユーザーがいつでもファミコンのゲームを楽しめるようになることも考えられるだろう。個人的に大いに期待している。

みんながいるからたのしくあそべる

しばらく村で生活するうちに住民は増えていき、隣人同士のトラブルなど、人間（？）関係も複雑になってきた。引っ越していなくなってしまうヤツもいる。

隣人たちとの出会いや別れは、「一人で孤独に生きていては体験できない大きなイベント」である。任天堂はこのソフトを通してユーザーに、「対人コミュニケーションの必要性」を訴えているのではないだろうか。決して大袈裟ではなく、ごく当たりまえの会話が少なくなってしまった現代だからこそ、絶対に必要なことを――。

冒頭に「一人で引っ越してみたい」と書いたが、訂正させていただく。本作は「誰かと一緒に暮らしていくことの楽しさを体験させてくれるソフト」である。

PROFILE

G−Trance（ジー・トランス／罰帝）

家庭用ゲーム開発員→ゲーセン店長代理を経て現在フリーライター兼企画者。いまだにファミコンソフト収集継続中。誰か『スパルタンX2』『ソロモンの鍵2』『烈火』『ジャウスト』とか譲ってください。

関連作品

どきどきポヤッチオ（RPG）
メーカー：キングレコード／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'98年9月10日
田舎のパン屋の手伝いをしながら夏休みを過ごすゲーム。アニメ的な世界設定、多彩なキャラの反応、住民の行動スケジュールなど、マイナーながら良く練られた佳作。

（※3）本作の『コントローラーパック同梱版』を購入した場合、ランダムで選ばれた2本のゲームがパックにセーブされている。通常版では出現率が低いアイテムとして出現するが入手は困難。（※4）ゲーム機のエミュは著作権問題に抵触することが多く、違法なモノを想起しがちだが、本作のスタッフロール内で「ファミコンエミュ」と記されていることから、あえてこのように記載した。

GAME SOFT REVIEW 5

DT Lords of Genomes

ジャンル：ETC／メーカー：メディアファクトリー／
機種：GB／価格：4,500円／
発売日：2001年5月25日

池谷勇人　プレイ時間：50時間

読むトレーディングカードがもたらす知的な快感

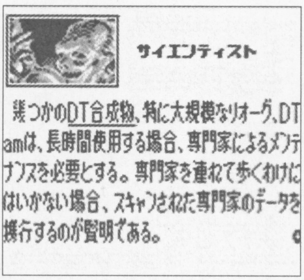
断片的な情報を組み合わせ、バラバラにされた世界観を復元していく。ゲームとトレーディングカードの新しい融合の形だ。

膨大なテキストから世界を読み解く

かつて一大ムーブメントを巻き起こした「ビックリマン」の魅力の一つに、その物語性が挙げられる。個々のシールには断片的なテキストが印刷されており、複数のシールを集めることで、単体では見えなかったキャラクター同士の関わりや、背景にある大きな物語が浮かび上がるという性質である。

『DT』は、この「物語性」の部分をより強化した、〝読む〟トレーディングカードゲームである。

最大の特徴は、尋常ではない「フレーバー・テキスト（※1）」の分量だ。その量は平均しておよそ500～800文字。しかもこれはハイパーテキスト（※2）化されており、プレイヤーはホームページをめくる感覚で、分からない用語があれば解説を参照できるし、用語をたどることで他のカードへと行き着くこともできる。メディアの特性を存分に発揮したそれは、もはや「フレーバー・ハイパーノベル」と呼ぶべきだろう。



細かな情報の渦が頭の中で融合し、世界観をつむぎだす。かつてない知的興奮だ。

プレイヤーの最終目的は、約200枚におよぶカードを収集し、そこに刻まれたテキストを読み解き、壮大な『DT』の世界観のすべてを明らかにすることである。

ただし、その道のりは困難を極める。一応のプロローグは用意されているが、それはほんの骨組みに過ぎない。ストーリーモードで語られる「ばら6号事件」も、所詮はエピソードの一つでしかない。カードのテキストも断片的で、すべてが語られることは絶対にない。また難解な専門用語や固有名詞が平然と並び、最初は読むことにすら苦痛をおぼえるかもしれない。

プレイヤーはこれらの断片的な情報を自分の手で組み合わせ、時には語られなかった部分を想像で補いつつ、一度バラバラにされた世界観を少しずつ復元していく。その作業はジグソーパズルのピースを一つ一つはめ込んでいくように、知的にざわざわと楽しい。

この〝楽しさ〟の成分は、以前は「ビックリマン」や、一部のトレーディングカードゲームだけが持ち得ていたものだ。『DT』はそれを初めてゲームというメディアに融合させ、「ハイパーノベル」という新しい表現方法をも確立した。断言しよう、名作である。

PROFILE

池谷勇人

ゲーム業界紙編集者。『DT』が売れなかったのは、「GB本体とのユーザー層の食い違い」だけでは済まされない問題です。意欲的、独創的作品を許容するゆとりが市場から失われれば、ゲーム産業は終息に向かうばかりです。

関連作品

遊戯王 デュエルモンスターズ4（ETC）

メーカー：コナミ／機種：GB（カラー専用）／
価格：4,800円／発売日：2000年12月7日

今やGBを代表するトレーディングカードゲーム。しかしこちらはカードの背景にある物語がほとんど描かれていない。『DT』がジグソーパズルなら、こちらは積み木だろうか。

（※1）「マジック：ザ・ギャザリング」などのトレーディングカードゲームに書かれている、ゲームとは直接関係ない、カードや世界観のイメージを膨らませるための短い断片的な文章のこと。
（※2）文字や映像など、他のデータへリンクが張られており、任意にそれらを参照できるテキスト。ホームページが代表的。

GAME SOFT REVIEW 6

DT Lords of Genomes

ジャンル：ETC／メーカー：メディアファクトリー／
機種：GB／価格：4,500円／
発売日：2001年5月25日

米光一成　プレイ時間：25時間

断片的な情報からディープな世界観を確立させようとする試み

インターネットの象徴であるハイパーリンクという概念。それをゲームに活かしたことで、連結世界が次々と現れる興奮を味わえる。

クセがあり、決して万人向けとはいえない作り

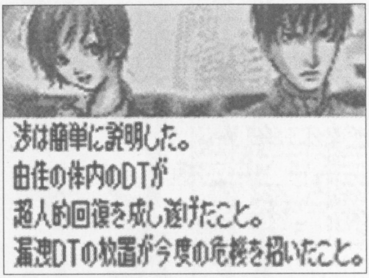
マニュアルによると、このゲームの特徴は、カードゲームであること、そしてハイパーテキストノベルであることらしい。

登場するカードには、キャラクターなどに関する文章が付いている。さらに文章には、特定の言葉にリンクが埋めこまれていて、選択しジャンプすると、さらなる解説文が読める仕組みになっている。

リンクを張り巡らせることによって断片的なデータが連結され、複雑な意味ネットワークを形成する楽しさは、確かにある。

インターネットを初めた時、次々と新たな連結世界が現れる興奮をおぼえた人も多いだろう。

それ以前、ビックリマンシールを集めていた人は、同じような楽しみ方をしていたのではないか。シールを集めることによって、裏側に書かれた断片的な解説を頭の中でリンクさせていく。徐々に完成していく世界観を興奮と共に味わったことを懐かしく思い出す人も多いだろう。



少々クセが強いものの、イマジネーションをかきたてられる作りとなっている。

いわゆるトンデモ本などと呼ばれる本の一部も、そういった楽しみにのめりこんでしまった人が書いているのではないか。現実世界にある断片を、自分に都合よく解釈していく。そこから立ち現れる世界設定に従う出来事を現実世界から掬い上げて、さらにディープな世界観を確立していく楽しみ。

おそらくこれらの楽しみ方は、ゲームの楽しみとしては、まだまだ追求されていない。『DT』はゲームの中に、それを取り入れようとした数少ない試みとして評価できる。

操作性、バトル時のグラフィックス、奇妙なバランスの物語などは非常に癖があり、だれにでもお薦めできるソフトではない。

公式WEBが充実しているので、それを見て自分の肌に合うかどうかを確かめ、合うようだったら遊んでみるのが良いだろう。

テッドネルソンが提唱したハイパーテキストは、読むだけでなく、リンクを埋めこんだり、改訂したりでき、自ら生成していくようなものだ。そんなまだ実現していない世界も、ゲームでなら実現できるのではないかと夢想させてくれる楽しいソフトだ。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

フリーになったので、楽しい仕事あれば教えてください。www.Lv99.comにて「スタートボタンを押すんだTシャツ」を販売したり、こっくりさん研究したり、ファミコン1000本ノックだったりの日々。

関連作品

serial experiments lain

メーカー：パイオニアLDC／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'98年11月26日

TVアニメで有名な作品の家庭用ゲーム機版。断片的なテキスト、映像、音声をリンクをたどって収集して構築していく。インターフェースが快適でないのが残念。

ゲーム批評への意見　1年に1回ぐらい、「ゲーム批評が選ぶ、今年のベストゲーム100！」みたいなのをしてほしい。（大阪府　藤岡賢一）

GAME SOFT REVIEW 7

ティアリングサーガーユトナ英雄戦記ー

ジャンル：SRPG／メーカー：エンターブレイン／機種：PS／価格：6,800円／発売日：2001年5月24日

村井良介　プレイ時間：95時間

名作のシステムを洗練し発展、継承した良質な作品

『ファイヤーエムブレム』の流れを受け継ぐ集大成的作品。しかし課題はワンパターンにすぎるシナリオにある。

まごうことなきPS版の『FE』

『ティアリングサーガ』は、任天堂の代表作『ファイアーエムブレム』（以下『FE』）シリーズの加賀昭三氏（※）が手がけたシミュレーションRPGである。そして本作はタイトルこそ違えど、まさにPS版『FE』であった。そして過去5作の『FE』シリーズのシステムを洗練した点やボリューム面から見ても、シリーズ集大成と言える出来であった。

　ゲームシステムの基本部分は『FE』とほとんど変わらない。ユニットや武器の種類などの細部までほぼ踏襲されている。プレイ感覚も変わらない。味方が一人でも死んだら〝即リセット〟というプレイスタイルは、コアな『FE』ファンには、ほぼ「常識」である。このやり方で進めるとちょっとしたミスも許されず、緻密な計算なしには「全員生還」はおぼつかない。またキャラの育成にも計画性が必要だが、それを実現するためには、どのキャラにどの敵をいかなる方法で倒させるか考え抜かなければならない。そうしてできる限り危険を減らしつつ、キャラの成長効率を考え、まるでパズルを解くように作戦を練って「理想の勝利」を目指す。これが『FE』シリーズから受け継がれる本作の醍醐味であろう。

　無論、単に『FE』と同じなわけではなく、システムの洗練や発展も随所に見られる。特に大きいのは主人公リュナンともう一人の主人公ホームズの2部隊に分かれて進むシステムだ。2部隊に分かれる設定はファミコンの『FE外伝』にもあったが、2つの部隊それぞれに異なる性格付けがされている点に本作の特徴がある。

　本作は、全体マップ上の拠点を移動しつつ、そこに敵がいればバトルパートで戦闘という流れを繰り返して進む。しかしリュナン軍は進むべき拠点が決まっており、マップを自由に動けない。戦場となるマップの難度も高めだ。対してホームズ隊はある程度自由に拠点を移動できるうえ、好きな拠点に移動してアイテムの調達や経験値稼ぎができる。この2つの部隊の間で3度だけユニットをやりとりできる機会があるが、そこで弱いユニットを比較的易しいホームズ隊に入れて鍛え直したり、ホームズ隊で入手したアイテムをリュナン軍に渡すことが可能となっている。『FE』シリーズにはキャラがたくさん登場する一方、実際に出撃できる数は限られているため、使用頻度の高い強力なキャラとあまり使わない弱いキャラ――いわば「一軍」と「二軍」に分かれがちであった。しかし本作の2部隊のシステムは、「二軍」キャラを鍛え直すことができ、プレイヤ



（※）『ファイヤーエムブレム』シリーズのゲームデザイナー（企画・シナリオ・ディレクションを担当）。同作品を開発した（株）インテリジェントシステムズから独立し、（有）ティルナノーグを設立。

ーの好みや戦術志向を反映した〝理想の陣容〟を作り上げられるようになっている。さらに、どちらの部隊にどのキャラを入れたかによってイベントが変化するため、展開も多様となっており、2回目以降のプレイ（2回以上プレイするのもコアな『FE』ファンにはほぼ「常識」）のモチベーションも高められている。

シナリオに一工夫が欲しかった

『FE』シリーズのシステムやプレイ感覚を発展的に継承したうえ、ボリュームもあり、2回目以降のプレイにも楽しみが多いとなれば、『FE』ファンには感涙モノの出来であろう。

しかし一つ苦言を呈するなら、シナリオ面にやや不満が残る。システムが同じなのはいいが、シナリオやキャラクターの性格付けまでワンパターンなのはどうだろうか。山賊のアジトからシスターを連れて逃げる戦士とか、ペガサスナイト三姉妹とか、邪神の復活のために4人の巫女を生け贄にするなどといった設定やシチュエーションは、『FE』シリーズにも見られたものばかりである。そもそも国を失った流浪の王子が再起を期す中、より大きな陰謀に立ち向かうという大筋自体、初代『FE』から不変のパターンだ。

なぜワンパターンのシナリオになってしまうのか。それにはある程度ゲームバランスやシステムが関係している。流浪の王子が再起を期す設定は、最初から大規模な戦力を持っていては展開に困るからであり、味方が敵中に孤立する状況はプレイヤーに速攻の課題を課すためである。戦術上重要な飛行ユニット「ペガサスナイト」は、その数によってゲームバランスが左右されるが、〝特別な三姉妹〟という設定にすれば、数を限定する理由となる。

数々の設定がゲームバランスやシステムと関わる以上、単純にシナリオを変えれば済む問題でもない。とはいえ工夫する余地はいくらでもあるだろう。流浪の王子という設定がこのシステムに良く馴染むのは確かだが、他にも方法はある。たとえば同様のシステムを持つ『タクティクスオウガ』の主人公は一介の青年だ。「王子が国を取り戻す」などの自明の理由のない彼は、戦う理由に悩み、葛藤する。それをむしろ主題に押し出していたのが『タクティクスオウガ』のシナリオであった。

ゲームシステムから発生する制約の中でもシナリオをひねり、人物を紋切り型にしない工夫や、シナリオからの要請に応えてゲームバランスの調整を変える工夫をするなど、もっと意欲的な試みも見せて欲しかった。

シリーズを重ねるほどに、システムを変えないまま様々なパターンのシナリオを生み出すのは大変だろう。しかしそういう部分にこそ、ゲームのオリジナリティが問われるのではないだろうか。

本作は過去の『FE』シリーズの集大成的作品だ。そういう意味では、ゲームに最も馴染む筋書きのために使い古されたシナリオを使ったと理解できなくもない。変わらぬ面白さとやり込み甲斐ある豪華さに『FE』ファンは満足しただろうし、『FE』未体験のプレイヤーにはその魅力が伝わったであろう。だが今後、本作、または本家『FE』の続編が出るのならば、ワンパターンではない新しい味付けのシナリオも見せて欲しい。



そろそろキャラクター設定やストーリーに大胆なアレンジを加えるという「冒険」をしてもいいのでは？

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。推理小説好きでプロ野球マニア。今回この作品をクリアするのに90時間以上かかってしまいました。でも多分、もう1回最初からプレイします。

関連作品

ファイアーエムブレム（SLG）

メーカー：任天堂／機種：FC／価格：6,000円／発売日：'90年4月20日

味方を一人も死なせないなど、ストイックに遊ぶ人が多い。勝てば何でもいいというのではなく、「勝ち方にこだわらせる」という点でSLGの新境地を開いた作品かも。

ゲーム批評への意見　現状維持！　（岡山県　ゲーマーZ）

GAME SOFT REVIEW **8**

蚊

ジャンル：ACG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2001年6月21日

多根清史(BIG☆BURN) プレイ時間：20時間

話題性充分の商品性 それに見合わぬ難しさ

SCEらしい着眼点が見事な話題作。だが開発会社ZOOMのゲーム屋としての妙なクセが感じられた作品でもある。

究極の季節商品に唸る

『ぼくのなつやすみ』の開発が夏に間に合わず、1年間おクラ入りになるという冗談のようなエピソードがあった。この『蚊』も、1ヶ月遅れたら取り返しの付かなさそうな「究極の季節商品」である。松田優作を蘇生させるなど、カプコンによる大がかりなギミックに匹敵する話題騒然さを、「蚊」の一言で実現したSCEの広報センスには唸らされるばかりだ。とはいえ、一発ウケ狙い優先が見えやすいだけに、心配になるのがその中身である。

開発を担当したのは、パソコンの名機「X68000」の全盛期にマニア人気が絶大だったZOOM。同社のプログラミング技術の高さ（ハイセンスな挙動）と企画力の弱さ（個性の欠落したロボットたち）は、PS初期のソフト『ゼロデバイド』一本で露わとなっていた。つまり、良くも悪くも「マイコンいじり大好き」のアマチュアリズム全開のメーカーであり、その点で「企画力優先、技術者はあとからスカウト」のSCEとのコンビは、「補い合う」関係として理想的ではなかろうか。


女の子の身体の至近距離をうろついてハリで刺す。単純に劣情をそそるシチュエーションである。

さてゲーム本編。家の中を飛び回る蚊になって、お腹いっぱいに山田一家3人の血を吸いまくるわけだが、ゲーム的な処理なのか、「吸血ポイント」という特定の場所のみが、吸血可能となっている。

そのため、「いつも刺されてる鬱憤を晴らしてやれ！」という快感とは180度ベクトルが異なる「蚊には蚊の苦労がある」という仕様となっている。吸血ポイントは、わざわざ見つかりやすい場所にあるうえ、吸血のたびに血のにじむようなアナログレバー大回転（※1）。さらに、山田一家に気づかれて逃げ回る「バトル画面」（※2）が終了した1秒後に、またバトル突入の過酷さ。ソフトを買っていただいたあとは、ユーザーをボロ雑巾のごとく痛めつけてよし！　というゲーム屋の割り切りなのだろうか。しかしそれよりも「（長女）麗奈の入浴シーンで鎖骨近くを吸血するとあえぎ声」という、本作の真のクライマックスを前面に押し出せない家庭用市場のもどかしさを、ZOOMに成り代わって嘆きたい次第なのである。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

フリーライター。「質より量から質へフィードバック」という真理を発見中。分かりやすく言うと「困るぐらいお仕事ください」。ところで『デビル メイ クライ』は『ライジング ザン』と似てませんか。

関連作品

ぼくのなつやすみ（AVG）

メーカー：SCE／機種：PS／価格：5,800円／
発売日：2000年6月22日

昭和50年代の小学生の夏休みを追体験する「夏休みシミュレータ」。夏の間中ひたすら遊び倒して、思い出をめいっぱい作る。人の死が描かれるヘビーな一面もアリ。

（※1）蚊の針をドリルに見立てて、レバーを回転させる動作。同社の『俺の料理』で、レバーを包丁に見立てたのと同じ発想だろう。
（※2）吸血する相手（人間）のストレスが溜まると、自機の「蚊」に襲いかかってくる。「リラックスポイント」と呼ばれる数ヶ所に体当たりすると、このモードは終了する。

GAME SOFT REVIEW 9

エンドネシア

ジャンル：RPG／メーカー：エニックス／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2001年5月31日

卯月鮎　プレイ時間：45時間

遊びの楽園まではあと何歩？ 神様と戯れることの難しさ

『moon』『UFO』のメインスタッフが新たなチーム「バンプール」として活動開始。その第1作目の内容は？

神々が宿る不思議の地 そこは謎が生み出した島

ある日突然、見知らぬ地へ連れてこられてしまった少年。そこは10日単位で時間がループする奇妙な島「エンドネシア」だった。元の世界へ戻るためには、50体の神様と会わなければならない。少年は、個性的な島の住民と関わり、彼らの行動をヒントに謎解きやミニゲームをこなしていく。

本作は、イラスト同様にゲーム性も『moon』『UFO』を引き継いでいる。フィールドのあちこちに配置された謎を観察とひらめきで解く一風変わった〝AVG〟だ。気になる現象に目を付け、そこから発想を膨らませていくというのは、他ではあまり見られないスタイル。試行錯誤の末、ようやく解けることもあれば、瞬時に分かる謎もある。詰まったと思ってもふとしたきっかけでひらめくことも多い。第六感がくすぐられるような独特の面白さに魅力がある。難易度もやや高めで、ただのお使いイベントは存在しない。かといって、理不尽と思える謎も少ない。ちょうどいい塩梅。その辺りのさじ加減は手慣れており、観察力と忍耐力があれば、「エウレカ！」感覚を何度も味わえる。



粘土でできた背景と、ファンにはおなじみの独特なタッチのキャラの組み合わせが、奇妙な雰囲気を際立たせる。

ただし、今回はその本質を突き詰めすぎたきらいがある。謎解きを追求するあまり、全体的に「遊び」の余地が少ないのだ。たとえば、登場人物たちの行動や言動はどれも個性的だが、ほとんどが謎解きに直結してしまっている。不思議な動きを見せる植物群もまた同様。すべてがガッチリと組まれていて、どれも、ゲーム進行のためのコマに思えてくる。主人公の少年が積極的に住民と関係を持てない傾向にあるのも、その感覚にいっそう拍車をかける。緻密にできたジオラマをガラスの向こうから見せられている気分だ。インチキ日本語観光ガイド風のマニュアルには遊び心が溢れているのだが、なぜかそのテイストは、ゲーム内では薄い。箱庭世界で最も不幸なのは、そこが箱だと気づいてしまうこと。深読みすれば、その物哀しさこそがテーマなのかもしれないが、とはいえ、箱庭の中にいるときくらいは、現実を忘れたいじゃないか。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。前号のプロフィールの訂正。京像騎手とあるのは宗像騎手の誤りでした。字が汚くて京に見えてしまったらしい。宗像騎手、ご迷惑をおかけしました。……でもその後、宗像騎手にはご迷惑をかけられました。

関連作品

UFO～A day in the life～（AVG）
メーカー：アスキー／機種：PS／価格：5,800円／
発売日：'99年6月14日

ラブデリックの2作目。古いアパートに紛れ込んでしまった50人の宇宙人を探す。根気強さと観察力を要求するゲームでプレイヤーを選ぶが、システム自体は洗練されている。

ゲーム批評への意見　単一のメーカーにかたよるのは、どうかと思いますが（笑）（神奈川県　中野敏雄）

花と太陽と雨と

ジャンル：AVG／メーカー：ビクター インタラクティブ ソフトウエア／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年5月2日

水野隆志　プレイ時間：9時間

ゲームの定型に対する極めて個人的なアンチテーゼ

オーソドックスなAVGの作りを踏襲しつつ、意図的にストーリー構成を破綻させた野心作。意欲は称賛されるべきだが……。

常識を破ることすべてはそこから始まる

ゲームには一定の型がある。プレイするまで内容が分からない以上、ジャンルによってその内容がある程度推測できることは不可欠と言っていいかもしれない。

こうした場合、必ずそれに反発し、意図的に暗黙の了解を破壊する作品が出てくる。『花と太陽と雨と』はまさにそうした作品だ。というよりも、前衛的であることを唯一のアイデンティティにしているといっていいだろう。全体的な作りは、手がかりを集めて謎を解いていく、極めてオーソドックスなAVGのスタイルを踏襲しているが、内容はまったく異なる。よくいえば斬新、悪くいえば支離滅裂なのだ。

プレイヤーが操る主人公のモンド・スミオの職業は「探し屋」。この設定自体が、AVGのお約束を踏まえていることは明らかだろう。AVGはプレイの大半が、キーとなるアイテムや人物を探すことで成り立っているのだから。

ゲームは、南国の楽園であるロスパスという島を舞台に進んでいく。依頼主はホテルの支配人で、島を脅かすテロリストを見つけ出して欲しいという。ところが、一風変わったクセの強いキャラクターたちに翻弄され、捜査は遅々として進まない。そのうちにテロリストによる航空機爆破が起こり、依頼は失敗。ここでひとつの日が終わり、また新たな一日が始まる。しかも前日など存在しなかったかのように、同じ日々が繰り返されていくのだ。無限の時間の連鎖、謎めいたキャラクター、そして島に隠された意外な真相……。



次々に与えられる主人公への「仕事」は、不条理な面白さにまでは昇華されておらず、理不尽な憤りを誘う。

こう聞くと、期待感を煽られずにはおれないだろう。宣伝も、洒落たセンスのミステリーというコンセプトで行われていた。ミュージックビデオ風のオープニングや、ジャズやクラシックの有名曲のタイトルを付けた全18章のタイトルなども、そうしたイメージを強化している。「スタイリッシュ・トロピカル・ミステリー」なんてキャッチを付けたくなる雰囲気だ。

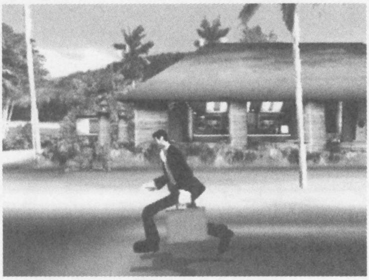
だが、それは見かけだけの話で、まったく予想を裏切る異質な物語が待っている。

主人公に持ち込まれるトラブル



は、プロレスラーが闘魂をなくしたとか、アル中の女がカクテルを欲しいとか、中年と少女のカップルが、出会った時の感激を取り戻して欲しいとか、どれもテロリストの件とはまったく関係がなく、完全に個人的な問題だ。しかも、これがすべて回避不能のイベントとなっているので、肝心の話はいっこうに進まない。

　これは物語の流れを一方向に集約するというシナリオ作りの基本を意図的に破壊した構成なのだが、こうした不条理な物語は相当なセンスがないと、見る側は飽きてしまう。超一流のホテルに階段しかフロアの移動手段がなく、しかも踊り場でプロレスラーがスクワットをしているから下へいけないといった無茶な設定の連続を、いったいどれだけのプレイヤーが容認できるのだろうか。ホテルの建物から出るだけで全体の4分の1強の5章もかかるという、あまりにゆったりとしすぎるペースに不満を感じない人は、いったいどれだけいるのだろうか。



AVGの常とはいえ、プレイ時間の大半がただ移動するだけになっている作りは正直いって辛すぎる。

アバンギャルドであること自体は悪くないが……

　さらにはモップを柄から外す方法とか、子供の蹴ったサッカーボールを探すとか、自転車のギア修理とか、どう考えても何のためにやるのか分からないこともかなり多い。謎は原則として、冒頭で与えられるガイドブックにあるヒントを読んで解くのだが、このガイドブックが主人公愛用のコンピュータを納めたアタッシュケースに入っている。なぜかこのケースは手がかりを集めないと開かない仕組みになっているので、嫌でも逐一フラグを立てていかねばならない。しかもフラグを省略することはできないから、万一途中で答えが分かっても絶対に先に進めない。どんなに理不尽でどんなに馬鹿馬鹿しい依頼でも、懇切丁寧に調査を進めていかねばならないのだ。

　そして中盤に至ると、こうして嫌々ながらも進めてこざるを得なかった主人公（＝プレイヤー）に対して、登場人物が次々と「なぜこんな理不尽なことに付き合うんだ、このお人好し！」といった罵詈雑言を投げつけてくる。この時怒りを感じたとしたら、制作者の卓越したセンスを理解できないこちらが悪いのだろうか？

　ラストまで到達すれば、一応事件の真相は明かされる。ただし、完全解決というわけではなく、かなりの謎が残る。一部は同じディレクター（※）による前作、『シルバー事件』をプレイしていれば予想は付くが、それでも不明な点は決して少なくない。

　ミステリーでは、必ずしもすべての謎に答えを与える必要はない。解答を与えると、かえって陳腐に感じることもあるし、一個人の立場では、全体像が不明であっても仕方がないこともあろう。特にこの作品のような陰謀物ではそうだ。だが、基本的には謎の解明はきっちりと行われるべきで、もしそうしないのなら、それを気にしないだけの納得できる構成が必要となる。それともこれもまた、こちらが制作者のセンスを汲み取れないだけなのだろうか？

　アバンギャルドであることは悪くない。むしろ積極的に称賛されるべきだ。ただしこの作品では、前衛性を云々するまえにクリアすべきことが山とある。『花と太陽と雨と』は、意欲と自己満足の境界が不鮮明なまま世に出てしまった不幸な作品といえるだろう。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

'68年生まれ。コンセプト的に、どことなくゴダールの映画を思い出させた。とはいえ、プレイヤーを罵倒する攻撃性は関心できない。ゲームへのジレンマに挑戦するなら別角度からのアプローチを取るべきだったのでは。

関連作品

スナッチャー（AVG）

メーカー：コナミ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'96年2月16日

伝統的なAVGのシステムと斬新なテーマをどう融合させるかという点について、比較をしてみると面白い。個人的には暴力規制の入ったPS版よりも他機種版のほうがお奨め。

（※）本作を制作したグラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一氏。元ヒューマンのディレクターで『トワイライトシンドローム』などを手がけている。詳細はＰ40の記事を参照。

GAME SOFT REVIEW 11

激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン
ジャンル：ACG／メーカー：アイレム／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2001年5月31日
RD　プレイ時間：7時間

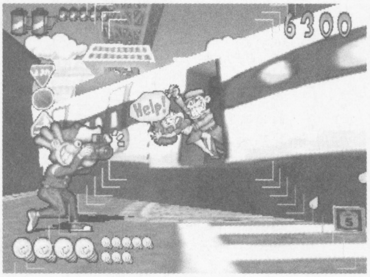
バカゲーを真剣に作ると こうなる、という好例

9年前の隠れた名（迷）作が、まさかのリバイバル。安易なウケ狙いではなく、ゲームとバカに正面から向かいあった怪（快）作だ。

ほどよいアクション性と溢れんばかりのアイデア

まさかこの作品が復活とは……。本作はかつてPCエンジンで発売された、あの『激写ボーイ』の続編にあたる。一言で言えばバカゲー、しかも「自らウケを狙ったバカゲー」だ。バカゲーは安易な発想の下には生まれない。まったくの偶然か、あるいは緻密な企画力が必要だ。サジ加減を間違えればユーザーは笑いではなく、うすら寒い怒りを覚えることになる。

センスだけを見ると、本作はだいぶ危うい。にやけた口元と無意味にデカい鼻の陽気なナード（アメリカのオタク）が主人公というのは、洗練された笑いなのか、やる気がないだけなのか判然としない。だが結論から言えば、筆者は『激写ボーイ2』を高く評価している。なぜか？　簡単な話だ。遊んでいて愉快痛快だからである。



撮っても撮っても出てくる出てくる。数回のプレイではとても探し尽くせない膨大なイベント数に圧巻。

話は飛ぶが、マンガ「ゴルゴ13」では「狙撃と撮影の技術は似ている」として、ゴルゴとカメラマンの攻防が描かれることがある。実は本作も、ガンSTGと似たシステムを持っている。被写体（※）をシュート（撮影）しつつ、障害物をシュート（射撃）する。どちらに集中しすぎていても駄目で、これがほどよいアクション性となっている。なぜカメラで障害物を撃てるのか、という些細な疑問はドブに流そう。

被写体は毎回同じなので、単なる覚えゲーかと思えばさにあらず。ステージに投入されたアイデアの量は半端ではなく、いくら撮ってもなお画面上には大スクープのネタ（オッサンのヅラが突然宙に舞う、など）が転がっている。一つ一つのネタはベタなものだが、あらゆる瞬間で笑いを取ろうとする姿勢がゲームのボリューム感へとつながり、さらに普遍的な「おかしみ」を生み出しているのだ。

この作品に一つの法則を見いだせる。「ゲーム」と「バカ」の両方を真面目に追究すれば、自然と良質なバカゲーが完成するという法則だ。ごく当たりまえの法則だが、それを実現できたソフトは少ない。バカゲーはおフザケやその場の勢いだけで作られていると思っている人にこそ、ぜひプレイしてもらいたいものだ。

PROFILE

RD（あーるでぃー）
1ステージあたり100枚は撮影しているのに、まだ全隠しステージを発見できないへっぽこカメラマン、ではなくフリーライター。ちなみにDCのドリームライブラリで、前作がプレイできることをご存知ですか？

関連作品
NAM－1975（ACG）
メーカー：SNK／
機種：AC／発売年：'90年
ベトナム戦争をテーマにした、ガンSTGとアクションの融合作。バカゲーではない。正確な射撃と厳しい避けが要求されるため敷居は高いが、そのシステムは今も評価されている。

（※）画面奥で起こる、撮影可能なイベント全般。

GAME SOFT REVIEW 12

耽美幻想マイネリーベ

ジャンル：SLG／メーカー：コナミ／
機種：GBA／価格：5,800円／
発売日：2001年4月26日

多根清史(BIG☆BURN)　プレイ時間：30時間

耽美によって予定調和の男女恋愛に大ナタを振るった「突破者」

人を選びまくる外観に隠された生真面目なゲーム性。遠慮のないシチュエーションが、新たな恋愛SLGの形をもたらした。

潔いほどの『ときメモ』システム

男性にとってはレジに持って行くところから、早くも「羞恥プレイ」という名のプレイが始まっている本作。キャラクターデザインに〝耽美〟業界では有名（らしい）『天使禁猟区』の漫画家、由貴香織里を起用、パッケージには「美少年誘惑シミュレーションゲーム」と、人を選びまくる表記が光っている。

だがその中味は、同じコナミの『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）の正統なる発展形態と呼んで遜色ない、いたって生真面目な作りなのである。

時は1935年。主人公（女）はクーヘン王国（架空の国）の名門校「ローゼン・シュトルツ高等学園」に入学し、そこで「成績優秀」「美しい男子」という厳しい条件を満たした5人のシュトラールたちと親密になっていく。



バカバカしいほどの世界観によって感覚がマヒ。男性プレイヤーでも抵抗なく（？）男性キャラを口説ける。

1週間単位のスケジュールを組むことに始まり、疎遠にしていた相手の（感情）爆弾がさく裂したり、アドバイザー（※1）が主人公の「評判」を教えてくれるところまで、潔いほど『ときメモ』と同一のシステムだ。

ひな型となった『ときメモ』は、高校という〝日常〟を媒介として、薄いながらもどうにか〝あったかもしれない高校生活〟という現実感を保っていた。しかし本作は、メインテーゼの耽美=幻想の産物だけに、恋愛シチュエーションの飛ばしっぷりに遠慮が一切ナシ！　シュトラールとの最初の出会いからして「上級生との決闘が終わった直後」「置き手紙に呼ばれて行ってみたら、革命の同志に誘われる」であり、カッコよさを通り越したカブキ者（※2）の世界にまでイッてしまっている。なので、かえって男女の性差を超えて惚れることが可能となっているのだ。

恋愛SLGの非日常性の極大化といい、女友達による主人公の恋路の妨害工作や、男子同士の（やおい的）友情といった人間関係の複雑化といい、本作は耽美の大ナタを振るって、『ときメモ』が捕らわれた「予定調和の男女恋愛」という壁を突破したのだ。

しかし、突破者は理解者を得にくくもある。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

本作は自腹で買いましたよォ！　うっかり予約忘れちゃいましたの。十数軒もお店を回って、やっと「トイザらス」で見つけたときは涙がチョチョ切れました。お気に入りのシュトラールはナオジ様（すでにサマ付け）。

関連作品

花の慶次ー雲のかなたにー（格闘ACG）

メーカー：四次元／機種：SFC／価格：9,800円／発売日：'94年11月18日

同名マンガをゲーム化した作品。「カブキ（傾奇）者」たちが大暴れする対戦格闘ゲーム。奇矯な行動を取る（＝カブく）と、「傾奇度」という数値が上昇して必殺技を習得できる。

（※1）保健室にいるフランシス先生。恋愛のもつれがドロ沼になってくると誉めてくれる悪女。
（※2）戦国時代に流行した、奇矯な服や振る舞いでアピールした人のこと。

GAME SOFT REVIEW 13

BLACK&WHITE

ジャンル：SLG／メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア／機種：Win95&98&Me&2000／価格：8,980円／発売日：2001年5月24日(日本版)

Dragonwar1 プレイ時間：40時間

エンディング重視の傾向に警鐘を鳴らす、プロセスを楽しむ作品

3年の歳月を経て発売された、ピーター・モリニュー氏の最新作。それはプレイのプロセス自体を純粋に楽しめる自由度の高い作品だった。

洋ゲーファン待望の作品

洋ゲーファンにとって、待ちに待った時がやっときた。'98年のE3で公開された映像——電脳世界に映る広大な大自然、その中を圧倒的な存在感で徘徊する巨大猛獣(クリーチャー)の姿——によって、多くのPCゲーマーを魅了した『ブラック&ホワイト』(以下『B&W』)がついに発売されたのだ。

一般的に、開発が長期にわたり、発売が遅れ続けたゲームは、ユーザーの過剰な期待に応えられない傾向にある。だが本作は箱庭ゲームの原点『ポピュラス』を作り、その後『テーマパーク』や『ダンジョンキーパー』など、多くの良作をプロデュースしてきたイギリスの鬼才、ピーター・モリニュー氏の作品だ。過剰な期待を上回る面白さを見せてくれるだろうという思いと共にプレイした。

自由を自分で制限できるカルマシステム

『B&W』は今までにない多くの試みがなされたゲームである。故にジャンルの特定が難しい。

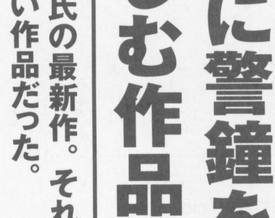
基本はプレイヤーが神の視点からゲーム内の世界で奇跡を起こし、信者を増やして最強神となることだ。その意味ではGODシム(※1)と言われるゲームに属する。だがそれでも既存のジャンルで説明しきれない独創的な要素がある。それはその卓越した自由度の高さと、プレイヤーが善悪を選択でき、その結果がビジュアル的にゲームの世界に反映されるところだ(これがゲームタイトル『B(悪)&W(善)』の所以である)。この善悪選択システムを便宜上「カルマシステム」と呼ぼう。これを踏まえたうえで、『B&W』の特殊性を深く言及したい。

『B&W』は最もオープンエンド(※2)なゲームの一つだ。確かにシナリオは存在する。だが、プレイヤーはシナリオ通り進めなくとも構わない。

シナリオは、ゲーム世界内で節々に輝く「金色の巻き物」をクリックすることで進む。世界に散在する銀色の巻き物をクリックすればミニゲームも遊べる。しかしシナリオを進めること以外に、プレイヤーが管理しなければならないことが山とあるのだ。

木材や食料の収集をしたり、村人に特定の責任を与えて(村人のしもべ化)、必要な場所に派遣したり。実験的に岩を村落の中央に持ってきて人間たちの反応を見たり、村人たちの行動を何もせず、観察するだけでもいいだろう。

シナリオは巻き物をクリックしない限り進まないため、自分のペースでゲームを進められる。その徹底的な自由度は、日本のRPGなどになれ尽くした感のあるゲー

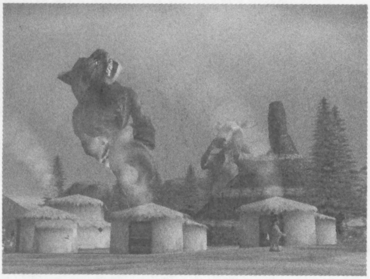


(※1) 神の視点から、地上にいる人々などに影響を与えていくようなゲームのこと。プレイヤー側の配下にいる種族が世界を支配することでゲームクリアとなる場合が多い。(※2)「終わりが決められていない」という意味。

マーにとっては馴染みにくいものかもしれない。しかしその馴染みにくさもゲームの要、「カルマシステム」によって中和されている。

プレイヤーが行える奇跡は、「雷を起こす」「火の玉を創る」といった攻撃的なものから、「雨を降らす」「鳩を飛ばす」といった白魔術的なものまで多種にわたる。

攻撃的な奇跡で人間を改宗させるのは比較的容易だ。祭壇に人間を生け贄として捧げれば、かなりパワフルな奇跡も起こせる。だがそれを続けると、世界が徐々に暗くなり、地獄の様相を呈してくる。



人と巨大猛獣が織りなす様々な行動に興味が尽きない。善と悪によって、刻々と変わる世界の色も美しい。

逆に時間はかかっても、平和的手法で地道に人間たちを改宗していけば、明るい光に満ちた世界となっていく。

クリーチャーの育成でも同様だ。最初はまったくの無知だが、調教することによって良きサポーターへと成長していく。調教の如何によっては悪の化身にも善の象徴にもなりうるが、より獰猛にしたければクリーチャーの目前で人間の住居を破壊したり、岩を投げたりすれば良い。人食いを習慣化することも効果的だ。これによってクリーチャーの姿も恐ろしく邪悪なものとなっていく。もし優しい巨獣にしたいなら、人間たちと踊っている時になでたり、村の穀物を食べる習慣を付ければ良い。こうすることでその風貌は、より力強く優しいものへと変わっていく。

このシステムを利用して、さらに複雑な戦略も練れる。クリーチャーを獰猛に育てて村落を破壊させたあと、回復系の奇跡で人間を援助すれば、善良な神として素早く人間を改宗に導ける。もちろんその逆も可能だ。

プレイヤーの行為が如何なる結果をもたらすか明確なので、プレイの幅をプレイヤー自身が制限できる。つまりは〝自分で決めたルール（制限）〟でゲームが進められるように配慮がされているのだ。

プレイのプロセスを楽しめる悦び

本作の特徴を説明するのにかなりの紙面を費やしてきた。それはシナリオなどに特筆すべき部分がないのではなく、プレイのプロセス自体が面白く、インパクトが強かったからである。

本作はエンディングを見るより、プロセスを楽しむことを最重要視したゲームだ。まるでピーター・モリニューが、「これこそゲームの醍醐味であり、すべてのコントロールが自分に委ねられていることこそゲームの悦びなのだ」と言っているようである。

日本にもゲーム業界黎明期、エンディングよりプロセスを楽しむゲームが多数あった。5分のプレイ時間の中で現代の神話を作り上げた『ゼビウス』などがそうだ。

しかし昨今語られるのは、如何にゲームの流れをエンディングにつなげるか、最後まで遊ばせるために作り手としてどこまで親切になれるかといった議論である。悲しいことにユーザーまでもが、エンディング重視の傾向にどっぷり浸かっている。

そのような傾向に『B&W』は警鐘を促しているようでならない。本作のチュートリアル（※3）で「この世界では基本的に何をやってもいい。」と強調する場面が多々ある。

「何をやってもいい」。このような自由は我々の世界にあるのだろうか？　この哲学的疑問の解答を模索するためだけにでも、『B&W』をプレイする価値はある。

PROFILE

Dragonwar1（ドラゴンウォー・ワン）

渡米した時、学校で知り合った友人と片言の言葉で『ロックマン』をプレイ、ゲームへの思いが万国共通であることを実感する。その後、PCのネットゲームブームも現地で体験、日本人と一味違うゲーマー魂に感動した。

関連作品

ダンジョン・キーパー（SLG）

メーカー：エレクトロニック・アーツ・ビクター（当時）／機種：Win95以上／価格：7,800円／発売日：'97年12月12日（日本版）

ピーター・モリニュー氏の前シリーズ作品。地下迷宮を作り上げ、モンスターを育成し、迷宮に進入してくるヒーローたちを殲滅していく、サディスティックな内容の奇作。

（※3）初心者が遊び方を学習できるように用意されたモードのこと。ちなみにチュートリアルの直訳は「個人指導」。

GAME SOFT REVIEW 14

Forget me not －パレット－

ジャンル：AVG／メーカー：エンターブレイン／
機種：PS／価格：4,800円／
発売日：2001年4月26日

卯月鮎　プレイ時間：5時間

打ち砕かれた物語を紡げ 空白を染め上げる紅の記憶

『RPGツクール95』で制作され、公募コンテストでグランプリを受賞した本作。その新しさと奥深さを考える。

精神科医のシアンが受けた奇妙な依頼。それは、視力と過去を失った少女「B・D」の記憶を取り戻すこと。少女が精神世界をさまようのを助け、記憶の断片を少しずつ取り戻させていく。

本作の基本スタイルはAVG。多数の部屋から構成された精神世界の中で、失われた記憶のキーとなるアイテムを見つけ、それに関するエピソードを読む。これだけならオーソドックスなAVGだが、パズル的な要素のある移動システムがアクセントとなっている。少女の精神力はポイントとして表され、部屋を移動する時と障害物を越える時にひとつずつ消費される。それほど難しくはないが、多少の慣れが必要だ。

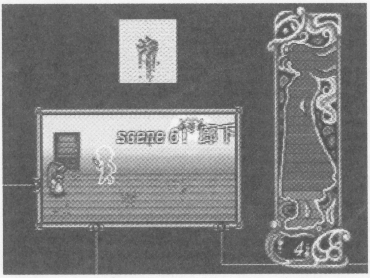
パズル要素以外にも目立つのが音と色をうまく使った演出面。要所に施された赤い色が効いている。グラフィックはSFCレベルだが、話の雰囲気と合っていて劣っているといった気はしない。

だが、何といっても特筆すべきなのはシナリオ。題材はおなじみのサイコサスペンスだが、大胆な演出によって、新鮮さが増した。ばらばらとなった時間軸の表現はゲームに向いた素材であるようだ。

ただ、クリアまで3時間程度で4800円というのはやや高い。ハードカバーを買う程度の感覚で買うことができるなら……とはわがままな希望なのだろうか。

再構築される記憶の破片 ゲームで深化する物語

思考できる空白の含有。そこが、物語を表現するうえで、他のメディアよりゲームが優れている点だ。映画には、はなからそんな空白は存在しない。本は、ページを閉じれば生まれるが、現在進行中の物語を止めるなんて、そんな無理なことできるわけがない。だが、ゲームには、イベントとイベントの間に無数の空白が存在する。移動したり、アイテムを探したり、先の展開が分からなくてうろうろしたり……。それは時間のロスに見えて、実は物語について考えさせられているということ。ユーザーの中で物語は次第に成熟していく。考えうる深みのあるシナリオとゲーム特有の空白とが絶妙に絡み合った時、そこに最良の物語体験が生まれる。『パレット』はそんな可能性を感じさせる作品だ。



少女がたどる心の迷宮。順序がバラバラになった記憶の断片をつなぎ合わせることで、真相が浮かび上がる。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。カズオ・イシグロの『わたしたちが孤児だったころ』を読んだ。日本人が英語で書いてイギリスで発売した小説の翻訳版ってのが面白い。そんな本の情報も載せたHPはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

パレット（AVG）

機種：PC／http://www.enterbrain.co.jp/gamecon/no4/01.html

『RPGツクール95』で制作されたオリジナル版は上記のアドレスからダウンロードできる。本作は第4回アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテストグランプリ受賞作品。

ゲーム批評への意見　以前に比べて個性が無くなった様な気が。もっと編集者の方々の個性あふれる記事が読みたいです。（東京都　ごりくま）

マンガによる GAME SOFT REVIEW

シスタープリンセス

脳みそホエホエ　プレイ時間：8時間

12人の妹のお兄ちゃんになれる──行きつくとこまで行った感のあるギャルゲーをマンガでレビューする!!





脳みそホエホエ（のうみそ・ほえほえ）：ゲームアーツのRPGが大好きなイラストレーター。夏はコミケ3日目（8/12（日））に「くじらチャンネル」で参加します。スペースは東ヤの45b。http://www.tsp.ne.jp/~hoehoe/

シスタープリンセス　ジャンル：AVG／メーカー：メディアワークス／機種：PS／価格：6,800円／発売日：2001年3月8日

我々の野望の炎の燃え上がるときだっ！——漫画『野望の王国』より

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第9回

北方大先生と水魚の交わり希望の巻

斬り捨て御免の断罪連載、狂い咲き第9回！　ダメダメゲームにゴムゴムのバズーカ！

「銃田さん、今回の駄作ソフトですが……」
「『怒首領蜂Ⅱ』ですね！」
「違います。メディアファクトリーの……」
「それで決まりダワサ」
「まだ最後まで言ってねーよ！（鳳凰脚）アタタタタタタタタター！」

「パンギャホホーホー」

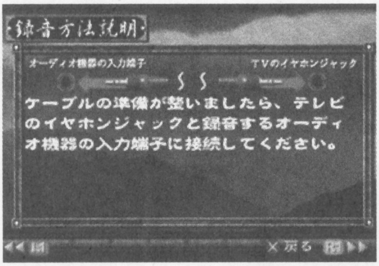
……という担当者とのスペシャルな打ち合わせの末、今号の駄作ソフトは『北方謙三　三国志』に決定です。

どんなゲームかと申しますと、北方謙三氏原作のラジオドラマ「三国志」をモチーフとしたビジュアルノベルです。以上。本当にそれだけです。テキストが出て、絵が出て、声が出ておしまい。確かに、個人的にはつまりませんでした。もうちょっとゲーム的なアプローチがあれば楽しめたんですが。しかしまぁ、「こういうソフトなんだから」と言われればそれまでですが。

ゲーム本編はともかく、作品のデータベース部分が異常に凝ってます。作品に登場する用語解説は実に多岐に渡り、地名、人名、事件、物品、役職、さらには「三顧の礼」「死せる孔明、生ける仲達を走らす」「泣いて馬謖を斬る」といった名言まで事細かに解説されてます。これらの解説を見るだけで、少なくとも商品としての存在価値は多分にアリと思います。

三国志フェチには堪らない仕上がりです。これならば呂布が襲ってきても安心です。灰になれ～！（by『ワールドヒーローズパーフェクト』）

ゲームとしては確かに駄作かも知れませんが、北方ファンならば即買いの良作とすら言えます。素晴らしいです。絵は寺田克也先生、ナレーションは渡辺謙氏と、凄まじい豪華さ。ＲＯＭ2枚に及ぶ全253話収録で、末永く鑑賞できます。一言に駄作と斬り捨てるのが恐れ多いくらいです。これを取り上げるくらいなら、もっと他に適当な駄作がいっぱいあるはず。



渡辺謙のナレーションをオーディオ機器に落とす方法も懇切丁寧に解説。そこかしこに男気があふれている。

ＳＣＥの『蚊』とか、ＳＣＥの『蚊』とか、ＳＣＥの『蚊』とか。

なぜ編集部はこの傑作を薦めたのでしょうか……ハッ！　もしかして「北方謙三に命を狙われて話題の一つも提供しろ」ってこと⁉　ひどいよ！　あんまりだよ！　これがホントの泣いて馬謖を斬る⁉　しかも編集部ってば泣いてないよ！　笑ってるよぉぉ！

なんたって相手は日本に残存する最後のハードボイルト男気全開先生、北方謙三氏です。おそらく無事では済まないでしょう。私、これまで原稿書いててヤバイと思ったことはないんですが、今回ばかりは正直ヤバイと内心ビビってます。消されちゃうかもしれません。天地を喰らっちゃうかもしれません（壮絶に意味不明）。悪いのは編集部です（責任逃れ）。

次号、この連載が掲載されなかった場合、銃田夢人はドラムカンにコンクリと共に詰められて東京湾に沈められているものと認識してくださいませ。それじゃ、逃げます。誰もいない、試みの地平線の果てまで……。

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。初の単行本『極楽！ネットオークション』（キルタイムコミュニケーション刊）が絶賛発売中！　買ってくださいませ。

北方謙三　三国志（ETC）　メーカー：メディアファクトリー／機種：PS2／価格：7,800円／発売日：2001年6月14日

いま最もゲームが熱い国、韓国のゲーム事情を現地のライターが伝える新連載!!

※この原稿は韓国のライターが日本語で書いています!!

Korea's Game Trend 韓国ゲーム電文

第1回 生首が地球を救う!?



韓国のゲーム熱が生み出した話題の生首（モガジ）育成ゲーム、『トマック』（切れっぱし）を紹介！

いやぁ～、やっぱり世の中「モガジ（生首）」だね！

というわけで、日本でも一部のマニアの間で話題になってるという『Tomak』、この前代未聞の生首育成恋愛SLGのストーリーを紹介しましょう。

天界の神々は、これ以上人間が堕落するまえに地球を滅亡させることを決意する。しかし愛の女神エビアンは、人間に一度だけチャンスを与えて欲しいと訴える。意地悪な双子の妹はそれに対し、「世界で一番美しいその肉体を捨て去り、“頭だけ”で人間界に降りて人間の真実の愛を証明したらいいんじゃないかしら？」と提案する。こうして主人公の家に“女神の首”が降臨（？）することになった。主人公が3年の間に人間の真実の愛を証明できれば地球は救われる。しかしできない場合、地球は破滅を迎えてしまう……。

大変です。“頭だけ”の彼女を放って浮気したら、地球が滅亡しちゃうのです。年頃の青年には大変キツイ状況でしょう！　ともかく女神さんの生首を育てて真実の愛を見せつけなければ、人類の滅亡を止められないのです。

さて肝心の内容はというと……はっきり言って“モガジ”のインパクト以外、あまり目新しいところはありません。（モガジに）喰わす・飲ます・歌わせる・運動させるといった行動をうまくさせ、知性、体力、好感度、信頼度などを上げていく──。『プリンセスメーカー』以来確立されてきた、典型的な育成SLGといえるでしょう。

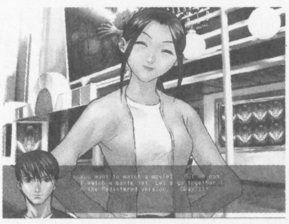
また、モガジの育成というセールスポイントは、同時に致命的な欠点ともなっています。なぜなら頭だけで行動できる範囲は限られており、バリエーションに乏しくなるからです。海で泳げず、料理も作れず、ダンス大会にも出られません。だからゲームの密度はいささか低い。

でもそれもあまり問題じゃありません。というのもこのゲーム、実は売るために作られたわけではなく、SEED9が「KAMEX」という韓国のゲーム業界のイベントに出すために作ったものだからです。もちろんタダで配布されました。あえて言うなら、日本の同人ゲームに似てるかも（ちょっと違います？）。その反応が良かったから、少々手を加えたものを商品化したのです。ですから価格も破格。15,000wonです（約1,500円）。韓国で発売される一般的なPCゲームが30,000～40,000wonですから、いかに安いか分かりますでしょう？

『Tomak』が生まれた背景のひとつに、現在の韓国のトレンド“猟奇”があります。この猟奇、文字通りの血ドロドロなモノではなく、「平均からズレてるヘンなモノ」「ちょっぴりイッちゃってるけど面白いモノ」を指します。たとえば現在韓国で流行っているキャラ「マシマロー」君は、ウサギのカワイイ、無垢といったイメージを破壊する、乱暴で意地悪な猟奇ウサギです。韓国の猟奇トレンドを良く物語っているといえるでしょう。

しかし『Tomak』は、トレンド狙いの一発企画ではなく、SEED9の若きゲーム屋たちの、熱きゲームへの思いが形になったモノだと私は確信しています。

現在韓国ではゲーム好きの、ゲームと共に育った若者たちが制作者となって、ゲーム作りに励んでいます。韓国のゲームは少しずつ多様化しています。これからも韓国のゲームに注目してください。皆さんがビックリする面白いゲームが出るかもしれませんよ!!



マトモなお姉さんも登場する、とのこと。ゲーム自体は猟奇というより、おフザケ色の濃い作品みたいですよ（編）。

テリョン（鄭泰滝）：独身貴族を目指しているが、独身不良になりつつある韓国のゲーム編集者兼シレン狂。軍隊時代は営内にGBと『シレンGB』を密かに持ち込んでクリアしたことアリ（携帯ゲーム機はもちろん禁止）。おかげで、スリルと緊張感溢れるシレンが更に面白くなりました。

Tomak～Save The Earth～ －LoveStory－
ジャンル：恋愛育成SLG／メーカー：SEED9 Entertainment, Inc. ／
機種：Win98&me&2000／価格：15,000Won（≒1500円）／発売日：2001年6月8日

読者あっての本ですから



龍子オネーさん（19歳）
東の錦松梅、西のちりめん山椒は日本が世界に誇るナイスフードであります！　これさえあればマジでおかず何にも要りません。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱



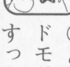
みなさーん!! お元気デスカーッ？



●はぁ〜〜〜〜最近暑いですよねぇ〜〜。コレ書いているのは6月30日（関東地方／雨）なので、全然実感が湧いてませんけど、世間ではすっかり夏休みで駄目人間ライフ……。

○アンタ去年と言ってるコトまるで一緒ジャン!!

●いや〜オネーさん、夏はどーも調子でなくって〜。あ、もうこんな時間。ウチ帰って「コレマジ!?」観てていい？　シシタン。



○あのよう〜……。あ、ドモドモ。世間様はもうすっかり夏休みで、今は『FFX』やったり、どこか遊びに行ったりしてスッカリ夏休み気分を満喫している頃じゃないかと思いマスケド、皆様如何お過ごしでしょうカ？

●このクソ暑いなかパンツ一丁で包丁持って走り回ってるオジサンもいたりしててホント元気でいいわよね〜〜。

○この微妙な時期にカワマタグンジ出すか！　そういえば前号では久々にイラストの表紙でしたけど、皆様大好評で多くの反響がきちゃいマシタ。

■漫画表紙サイコー!!
（岡山県　RYO）

■前号の表紙よかったです。またこの人の描いた表紙にしてください。
（岡山県　ハートフル）

■今号の表紙なんか見覚えのある絵だと思ったら、中村龍徳（『スペクトラルフォース』シリーズの）ではナイデスカ！　表紙テレカ欲しくて久々に「ゲーム批評」買ったッスよ（冬目景以来）。
（埼玉県　石井　優果）

●スマンのう……実はテレカの絵が違うのよ今。

■元気がないぞ「ゲーム批評」。読者投稿のページを増やしてファンロードっぽくしてみる？
（北海道　安城　明生）

○イラストをもっと沢山送ってくれなきゃ到底出来マセン。

■ハガキのミシン目は予算を圧迫してませんか。
（神奈川県　カンテン）

ゲーム批評への意見
もう最近、新しいゲームができないです。新しいルールとか覚えるのが面倒です。どうしましょうかー。（滋賀県　幹樹）

●そこまで酷くネーよ！
○切手を貼って貰うのも本当に心苦しいンデスケド、アレ料金別納郵便にすると馬鹿馬鹿しい位料金高くなっちゃうンデスよ実は。

■『ギャルデリック〜』のギャル、かわいいと思うけどなぁー。ぬけますよ。　（神奈川県　カンテン）
●平沢たかし26歳、おまえ変態か？

■先日SSのパワーメモリー（新品）を購入。「おかーさん、友達でサターン持ってる子なんていないよ〜」と、がきは言うが、がきが幼稚園の頃、友人の8割はPicoを持ってたぞ。ウチにはなかったけど。
（東京都　ウリクペン救助隊）



○今まで色んなメーカーがアンダーゲームボーイ層と呼ばれる低年齢層向けのゲームに挑戦したんだけど、ピコが最もその層に受け入れられたコンシューマハードなンデスヨネ。

■セガ好きライターの意見のなかで『バーチャ4』のPS2移植についてのコメントがないのに疑問を感じる。最初にDCへの移植を表明し、その後PS2にということなら話はわかるが、未だDCの発売スケジュールにも入っていない。ここまで完全に「今まで支えてきたユーザー」を斬ってしまったセガに、ライター陣は何の憤りも感じないのか。
（埼玉県　オチョコ）

■「ゲーム批評」でセガの特集をするのは今回が最後だと思いますが、同じく終わりを扱った22号と比べてみると今号では「負け」ではなく「ありがとう」という雰囲気を全体に感じました。
（栃木県　メタスラファイト）

■僕のようなセガファンにとってはたまらない内容の7月号ですが、そうでない人はなんの魅力も感じないんでしょうね。僕にとっては「任天堂特集」の号がそれに当てはまります。なんせ今まで任天堂ハードを買ったことがないもんで……。　（鳥取県　shy4）
○セガ陣営の開発スタッフのなかでもGCハードは好評デスし、ヤッパGCの定価25000円というのは、スーパーファミコンの発売時の定価と同じでインパクトあ

読者イラストギャラリー

ここの常連さんには感謝！「こんど投稿するよ」って人には感激！



千葉県　ありがとう64
ゲームも良かったですけど、こういう和み系のイラスト個人的に大好き。もっとかいて。



千葉県　神取ルキュ
あのー……鎖骨は？



東京都　ごりくま
『DQ4』のGBA移植は我々極右ドラクエ党のまさに悲願であります。



福岡県　カゼ・イユン　実はここんとこイラスト投稿の女性率が過半数なのよ。



秋田県　AYU
ファンレターちゅうのは例えレシートの裏に書いてあっても捨てられないモンです。

ゲーム批評への意見　龍子オネーさんとシシタンの「今月のまとめマンガ」をカラーにしてほしい。ついでに、オネーさんのピンナップでも付けてくれたら言うことなし。（新潟県　島崎さとし）

りますよ。これはひょっとするとひょっとするんじゃないかとシシタン思いマス。この際注目してみては如何でしょうカ。

皆様の「アレやって」「こーして」に答えます！

■最近、友人宅で『ファミパチ21』なるもので昔のファミコンゲームを満喫中♪『スペランカー』や『バンゲリングベイ』、『アイスクライマー』、（以下略）など楽しくて仕方ない♪　レトロゲーム屋に足を運ぶのが日課になってしまいました。レトロゲームの特集しないですか？（兵庫県　ボエボエ）

○あの～旧川越街道沿いにありますVISCO様、シシタン一生のお願いデスから在庫のないゲームには品切れの表示をして頂けないでしょうカ。毎回レジに持ってってスカる率が極めて高いデス。

■ゲームのことを客観的にみている様な気がするのでゲーム業界のあまりいいことじゃないこともわかってくる。他の雑誌は明るいゲーム業界のことしか載ってないけど「ゲーム批評」の場合、明るいことも暗いこともわかるのでいいと思う。でもやっぱり暗いことがわかるとちょっと憂鬱になります。（神奈川県　勝亦　毅）

■「ゲーム批評」には、どの位のアンケートハガキが戻ってくるのですか？　気になります（数すくない同志を求める心境です）。あと、ハガキ掲載のコツはあるのですか？　まじめに記入したり、笑いを誘ったり、キ○ガイ発言をしたりすればいいのですか？（三重県　ぷーすけ・ぷー）

○イヤイヤ毎回沢山の方から届いてまして本当にありがとうゴザイマス。●掲載については毎回その時どきの虫の居所で決まってます。

■最近、ゲームのエンディングの音楽は歌が多いです。上手い歌ならいいけど、失礼だけど下手な歌だとクリアした後どんな思いをすることやら……ということで歌ばっかりになって音楽好きな私は寂しいので、このままでは『ドラクエ』のエンディングまで歌になってしまうかもしれませんので（絶



対そんなことはないと思うけど）小さくても良いので是非ゲーム音楽特集を！（岐阜県　今井　とも）

●まぁ何てナイスなタイミングで今号からゲームミュージックについての新連載が始まっちゃうのかしら。是非ご期待下さいね。

○シシタン思うンデスケド、特にエロゲーメーカー様は歌入れる位なら声入れて下さい。

■読者ページにあるオネーさんとシシタンの「今号のまとめマンガ」をカラーにして欲しい。ついでにオネーさんのピンナップでも付けてくれたら言うことなし。
（新潟県　島崎　さとし）

●まぁこのぉ〜、『読者あっての本ですから5』のときに前向きに検討するというコトでどうかひとつ！

○『今号のまとめマンガ』ってイイデスネ。ソレ戴きマショウ！

■『読者あっての本ですから4』のテレカが届いていないんですけど……って今更遅いですね。
（静岡県　ペタジーニ）

○いいイヤ遅くアリマセン！　本当にゴメンナサイ!!

●編集部には厳しい罰を考えてます。

■中川悠京氏の描かれる絵が大好きです。特集ページのタイトル端に少し書いてある短文も含めて。
（埼玉県　練無）

○中川さんのイラスト、カラーでみたいヨネ。

■売れたゲームを批評するだけでなく、面白いゲームをもっと積極的に取り上げて欲しい。
（岩手県　ギャース）

○そうデスヨネ、良いゲームなら最新ゲームじゃなくても紹介する意義はこの本にはあるんじゃないかとシシタンも思いマス。そういう、埋もれかかってるゲームを批評する枠を設けても良いカモ。

■なんか最近、悲壮感にあふれる特集ばかりのような気がします。ウソでもいいから夢のある特集をしてください！
（群馬県　風の中のマリー）

●では次回の特集は「イケイケPS3とXBOX2・スーパードリキャス！でどーよ？」というコトでひとつ。

○ソレじゃ本当に夢ジャン……。



読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だから分かること、読者にしか分からないこと。ここは、ユーザーならではの視点で語っていただくコーナーです。心に秘めたる思い、いますぐ編集部までお手紙・メールを！

アーケードとコンシューマ……同じゲームながらも、企画の段階から方向性がまったく異なるものです。そこで今回は、アーケードとコンシューマ、それぞれを〝キャラクター〟という要素を重視した読者批評を集めてみました。はたして〝違い〟が見えてくるでしょうか?

機動戦士ガンダム 連邦VSジオン

最近、衰退気味だったアーケードに活気が戻ってきた。そのゲームの前には、邪魔なほど人だかりができ、異様なオーラが漂っていた。やはり、ガンダムは偉大だった……。すでにプレイした方も多かろうと思うが、バンプレストから発売された『機動戦士ガンダム連邦VSジオン』が全国のゲーセンで絶賛稼動中である。対戦型アクションというゲーセンには根づきにくいジャンルでありながら、何事もなかったかのように浸透している。対戦型アクションと言えば昔、『パワーストーン』なる物があったことを思い出す。個人的には結構好きだったが、あっという間に客が飛んだ記憶がある。つまりガンダムは偉大だ。まず、プレイしてみた率直な感想は、まあ面白いという所だろうか。3Dグラフィックも滑らかで、操作性も悪くはない。使用キャラに関しても、連邦側が少なめだが、特に支障はない。若干気になったのは、障害物などで視点がおかしくなることと、一部ステージの水中面での視界の悪さぐらいだろうか。視点については、3Dゲーの宿命と言えるのでしかたがない。視界の悪さも、意図的に作られたものであると思う。この辺に関しては、別に気にすることもない。一番気になるのは、システム面である。このゲームは、『バーチャロン』のように1対1の対戦形式ではなく、両軍入り乱れてのチームバトルの形式を取っている。これは一人プレイでも対戦でも同じである。これにより、戦争の臨場感とアクション性が増している。しかしこれはマイナス面も産んでいる。それは、格ゲーで言う体力ゲージを自軍全体で共有してしまっているため、CPUが操作する味方機が勝手に死んでいき、自機が生きていてもゲームオーバーになってしまうことである。これらは主に一人プレイ時に問題になるが、後半面になるにつれて弊害は大きくなる。味方が勝手に死にまくり、体力を食っていく。しかもこのゲームでは、コストという概念があり、性能の高いキャラはコストが高いことになっている。コストが高い=死亡時の体力減少量が多いので、CUPがコストの高いキャラを使用していると被害は大きい。そして、ステージごとに自機以外は登場する味方キャラは決まっていて、自分で選択することはできない。この辺はチームプレイとはいえ、少し理不尽さを感じる。対戦でも組んだプレーヤーの技量によっては同じことが起こり得る。他にもキャラごとの性能のバランスや難易度など、細かいことを言えばきりが無い。別に誰もアッガイが弱すぎて使い物にならない、などとは言っていない……。しかしながら、ゲームとしてのできは優秀である。原作を知ら

投稿規定
1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。
原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

なくても十分遊べるし、アクションゲームとしての完成度も高い。プレイしている年齢層も幅広く、なによりもゲーセン自体の活気が戻った。これまでの1対1という縦の繋がりではなく、最大四人で遊べる（2対2）という横の繋がりも産んだ。「ガンダムだから成功した」と言ってしまえばそれまでだが、アーケードの一つの道が開けたような気がする。ちなみに、ガンダムだけあって、基板がかなり高いらしい……。それでも十分もとは取れているとのことです。やはりガンダムは偉大である。

（神奈川県　河野屋）

アーケードゲームは、一目でお客さんを呼び込まなければなりません。そういった意味においては『ガンダム』の持つ力は強い武器。〝哀戦士〟などがBGMで流れていたら、その世代の人ならばついつい100円入れちゃいます。もちろん、ゲームとしてのできもかなりのレベルに達しています。そういった意味で本作は、アーケードキャラゲーという新たなジャンルを確立したのかもしれませんね。

高機幻想 ガンパレード・マーチ

「誰一人犠牲にせず済むゲーム」このゲームで最良だと思う点だ。

戦闘ゲームに死はつきもので、自分が操るPCのみならず仲間や部下、町の人々すらも、戦術ミスやイベントで次々と斃れてゆく。争いとはそうしたものだと悲しみはしても、いつの間にか容認していた自分に気づかされたのは、雑誌やBBSの読者投稿欄だった。

「○○を死なせたくない」

ゲームが止まる恐れがあっても、ストーリーには全く関わってこなくてもいいから、好きなキャラクターにただ生きていて欲しいという熱意、純真さに打たれた。

子どもの頃は架空の存在である登場人物の死を受け入れられなかった。惨い結末を変更し、幸せに生きているようにと想像したこともあった。それが成長して現実に人の死を目の当たりにするようになると、疑似体験として必要だと理解し、慣れきってしまっていたのだ。

このゲームではよく人が死ぬ。戦場だけではなく、イベントでも級友たちは呆気なく命を落とす。原因は自分が操るPCが作れる。何気ない一言で、深く考えずに取った行動で、昨日まで一緒にいた友の席が空いているのを見た時の衝撃は予想もつかなかった。実際、これほど人の死が辛かったゲームはない。どんなに美しい映像と音楽、言葉で描かれた場面よりも、セリフとわずかの情景描写で語られる仲間の死に、私は涙を止めることができなかった。

一緒に授業を受け、昼食を共にし、互いの仕事を手伝ったり、遊びに出かけたりしている内に、登場人物は、あたかも実在する友人のように親しみを覚える存在になっていたからだ。

初めはただ驚き嘆くばかりだったのだが、情報を集めると死なせないための方法があることに安堵した。敵陣に突っ込む戦闘員は重く頑丈な装備で動きを鈍くすればいい。戦わずに人類を勝利に導くなら物資を十分に補給すればいい。NPCより遠い存在である通行人の子すら死なせずに済む。それが何より嬉しい。

生きている限り死は避けられないが、ストーリー固定である他の創作物ではできない「別のエンディング」を作り出せるのはゲームならではの技だ。ゲーム感覚が命を粗末にする子を作るという人もいる。だが現実との違いは私達、大人が教えればいい。

このゲームに惚れ込んだ人達からは、よく「まだ○周目」という発言が出る。エンディングは通過点に過ぎないので。繰り返しループでき、新たな結末を求めて挑戦を続けられる世界。それが『ガンパレード・マーチ』の魅力なのだから。（風里　fuuri@eos.ocn.ne.jp）

何度でも納得できるまでやり直せる……これはコンシューマゲームの醍醐味です。何度でもトライ&エラーを繰り返して物語を作りだしていく。アーケードゲームでは味わえない魅力です。ただ、キャラクターの生死の選択権をプレイヤーが軽視してしまうような作りだとすれば、〝ゲーム〟として問題ですが。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部　読者コーナー／RC係、またはghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは9月1日です。

業界を震撼させたあの「悪趣味ゲーム紀行」の単行本が2年半ぶりに帰ってきた！　今読んでも色あせない悪趣味なゲーム紹介を13本＋書き下ろし数本収録！

悪趣味ゲーム紀行2

がっぷ獅子丸・著

書き下ろしページ、描き下ろし漫画てんこ盛り！

- 本誌で連載されていた『ゲーム業界明日は知らない』をカラーで完全収録！
- 本誌増刊号「ゲーム批評Thunder」に収録された『ゲーム業界明日は知らない・特別編』も収録
- 『ゲーム業界明日は知らない』の描き下ろしカラー漫画、モノクロ漫画もあるんですよ！
- 短命で終わった連載『ゆきゆきてダメーズ』も収録！　某民放からの苦情で急遽差し止めとなった幻のボツ原稿『ダメーズ「S界・Fしぎ発見」を観に行く』もこっそり収録！
- 単行本のために書き下ろした悪趣味ゲームレビューも収録！
- ちょ～笑えるおもしろ書き下ろしコラムもぼぼ～んと大放出！
- 豪華ゲスト陣のコラムもすげー満載！（ゾルゲ市蔵・飛龍乱・南敏久・さいとうあゆみ）
- こんなに書き下ろしページがあって、前巻より32ページも増えたのに、お値段は変わらないというデフレスパイラルな特別価格！



イラスト：さいとー

B6判/212ページ/1,200円（税抜）

9月21日 発売予定

電子遊戯鬼畜道

～人には話せないTVゲームの遊び方～

天野譲二・著



好評発売中!!!!

B6判/160ページ/980円（税抜）

モウソウとヘンシツプレイがもたらすキチクなアソビをタンノウせよ！

TVゲームだからこそ味わえる、偏執的で反道徳的なプレイを一挙掲載した本です！

女の子12人とつき合ったり、プレゼントを捨てたり、友人を窮地に追いやったり、仲間たちを見捨てて逃げ去ったり!!

バカバカしくもこだわり溢れるプレイを、見て、呆れて、笑ってください！

そしてあなたもこの書を参考に妄想の限りを尽くして、あらゆる悪事を働いてください！

◆餌食となったゲームたち（一例）

『ガンパレード・マーチ』『サクラ大戦3』『ときめきメモリアル』『東京魔人学園剣風帖』『ドラゴンクエスト』『センチメンタル グラフティ』　ETC……

編集発行 **株式会社マイクロデザイン**　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641（販売）／FAX:03-3551-1208

ゲーム批評　2001年7月号プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード

ゲーム批評Vol.39 プレゼント当選者（30名）

北海道　佐野紀子
青森県　坪井裕樹
岩手県　児玉完司
岩手県　千葉義昭
福島県　赤羽秀明
東京都　菊地知格
栃木県　綾川貴之
　　　　山田知行
群馬県　増山泰隆
　　　　佐藤明敏
埼玉県　岸洋一郎
　　　　井出洋介
千葉県　横沢勲
　　　　森田誠
　　　　浦野麻由美
神奈川県　中野敏雄
長野県　小山佐知子
静岡県　永井辰弥
石川県　石田克次
岐阜県　加藤祐二
愛知県　松崎哲郎
大阪府　尾崎晶人
　　　　藤岡賢一
　　　　院田昭博
鳥取県　佐々木雄一
岡山県　厨子雄介
広島県　橋本文吾
愛媛県　岡原和之
福岡県　新飼隼人
　　　　野口賢一

※当選品の発送は2001年8月中には終了する予定です。2001年9月に入っても未着の方は、編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）**■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）**■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題　東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他**<Vol.31>2000年2月発行780円（税込）**■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画　「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）**■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10　静岡大学 赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7**<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）**■「PS2 覇者の誤算」夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状●PS2ソフトレビュー特集『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他■ネットとゲームユーザー　濃密な生態**<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）**■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？**<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）**■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF――『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集　今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！　■名越武芸帖スペシャル対談**<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）**■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？**<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）**■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）



■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」
キャラゲー原作者インタビュー！
●検証！　スポーツゲームの真髄
『リベログランデ』は新たな扉を開くか
■緊急特集　DC撤退！　どうなるセガ！

<Vol.39>2001年7月発行780円（税込）



■よみがえれ！　セガ魂！
“主”なきセガ 五里霧中の船出
セガガガ制作者インタビュー
●ゲームボーイアドバンス　その光と陰
GBAってコントローラ!?

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	販元：㈱マイクロデザイン TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　） Vol.27～　780円（税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期・下半期・'99年上半期・下半期　'00年上半期　各1400円		各　冊
読者あっての本ですから（　　　） 読者あっての本ですから1～4　各750円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

隔月刊ゲーム批評
9月号

ゲーム批評Vol.40
第8巻第5号通巻61号
2001年9月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集部　武川和宏
土井大輔
小川哲弥
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3551-1208

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊ゲーム批評 11月号予告

NOVEMBER

第1特集

ファイナルファンタジーX ホメ倒し!?

「ゲーム批評」は『ファイナルファンタジーX』を応援します!!　システム、ビジュアル、シナリオ……あらゆる角度から『ファイナルファンタジーX』の“オイシイところ”を徹底追求。ただし、ホメるといってもそこはやっぱり「ゲーム批評」。一筋縄ではいきません！

悪趣味ゲームライター八犬伝

悪趣味ゲームライター8人が「ゲーム批評」で大集結。その独特なソフト選出と切り口で、文章芸勝負。さらには「悪趣味ゲーム」について、熱い（？）思いを語っていただきます。「ゲーム批評」でしか読めないバカでマジメな企画をお楽しみに。

ゲームソフト批評

『ガンダムバトルオンライン』『カルドセプト セカンド』『マリオカートアドバンス』『ソニックアドベンチャー2』『みんなのゴルフ3』『風来のシレンGB2』ほか

※掲載タイトルはあくまで予定ですので、都合により変更される場合があります。

次号「隔月刊ゲーム批評11月号」は
2001年10月3日発売!!

※予告内容は都合により、変更になる場合があります。ご了承ください。

プロのライター大募集!!

編集部では継続的にライターを募集しておりますが、特にプロのライターを大募集しております。過去にライター経験のある方で“ゲームを心底好きな方”、連絡お待ちしております。編集部に打ち合わせに来れる東京近郊の方は大歓迎です。ただ申しわけないのですが、ネット環境がある方のみに限定させていただきます。すみません。まずは、過去の職歴が分かるものを添付のうえ、お気軽に編集部のアドレスまでお送りください。決して楽な仕事ではありませんが、ゲームに対する本音を書ける媒体です。ぜひ、ゲームへの愛を形にしてください！
編集部メールアドレス：ghihyou@microgroup.co.jp

※お詫びと訂正：前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々に御迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。
●Ｐ５「トピックス ＳＮＫ事実上の倒産にみる 業界が迫られる構造改革の予兆」（３段・７行目）：昨年８月にアルゼ傘下で再出発に入ったが→昨年２月にアルゼ傘下で再出発に入ったが

EDITOR'S ROOM

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

平成13年9月1日発行第8巻第5号通巻61号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロデザイン 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

雑誌03679-9

T1103679090781

POST CARD

50円切手をお貼り下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロデザイン

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.40アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。
この本を購入した理由（○をつけてください） ・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　）
『ファイナルファンタジーX』について、ご意見、ご感想をお願いします。 また、『FF』シリーズについてのご意見がございましたらお書きください。
あなたにとっての「悪趣味ゲーム」「バカゲー」はなんですか? 具体的なタイトルを挙げてください。
岡本吉起さんへの質問をお書きください。ゲーム業界への疑問、人生相談、恋愛相談、なんでもOK です。
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。